UCG | XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | Wii U

次世代 专辑VOL.6
NEXT GEN SPECIAL

街头霸王V

典藏级精华攻略集合



植物大战僵尸 花园战争 2


孤岛惊魂 野蛮纪源


如龙 极
奥丁领域 里普特拉西尔
幻影异闻录#FE
见证者

次世代 专辑 VOL.6 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：方文聪
封面设计：anubis

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

守林人
一个献给孤独者的游戏



在过去的二月，最火的次世代游戏是什么？不是气氛恐怖而故事薄弱的《孤岛惊魂 野蛮纪源》，也不是被吐槽为"半成品"的《街头霸王Ⅴ》，而是《守林人》（Firewatch）。来自旧金山的独立游戏开发商Campo Santo用近两年时间打造的这款冒险游戏成功抢占了大家的眼球，创造了次世代游戏机上一个不大不小的奇迹。

人们惊异于其画面、故事、对白和营造的孤独氛围，却没有想到这当中不少元素竟然是逼不得已之作，这样的游戏无疑值得我们细读。

文 不快乐王子 编 初心者
美编 心の永恒

十载难逢的游戏

在开篇之前我们不妨做一个联想游戏，我在下面将会列出几种游戏类型，让大家说出其中的代表性作品。

提到自由度高的沙盒冒险游戏，大家大概会第一时间想到"辐射"、"老滚"（上古卷轴）、"GTA"等3A巨作；提到艺术游戏，则是上田文人用了二十年时间琢磨出来的三部作品，或是陈星汉的《风之旅人》、《云》和《花》等数款游戏；如果要数到独立游戏，核心玩家们大多萝卜青菜各有所爱。

然而当独立、沙盒、艺术、悬疑、冒险等元素聚合在一款游戏中的时候，诸位又能想到什么？如果你已经玩过《守林人》，那么给出来的答案大概就是它了。

世事总是如此奇妙，每过一段时间，总是会有一部艺术价值颇高的游戏面世，让我们在枪车球的喧闹声中觅得一点另类的刺激。而这些游戏大多时候都是独立游戏。

独立游戏往往给人一种小众、"Cult（狂热崇拜）"味很浓、难登大雅之堂的标签。当我们听到《守林人》的开发者曾经是《行尸走肉》的监制时，大概第一时间会想到一个血肉模糊、番茄酱乱飞的游戏。但是谁也没有想到，《守林人》呈现的却是孤独、艺术而又忧伤的故事。

从销量和口碑上看，独立游戏都难以和传统大作相媲美，不过偶尔也会有优秀的独立游戏能够冲破这重桎梏。

IGN为本作给出了9.3分的高分，和他们在2015年所评出的9分以上的游戏相比，《守林人》竟然超过了《血源诅咒》、《COD 黑色行动Ⅲ》、《光环5 守护者》、《超级马里奥制造》、《怪物猎人4 终极（4G）》等知名作品，与《巫师3 狂猎》以及《古墓丽影 崛起》并肩。“优秀的剧本”、“出色的声音演绎”、“精致华丽的画面”和“身临其境的体验”是IGN给出的评语。

当然，IGN一向都对独立游戏开发者给予高度的支持。2013年，独立游戏《到家（Gone Home）》在IGN甚至获得了9.5分的高分，并且在Steam上年度销量超过25万份。尽管在评分上《守林人》稍逊一筹，但是在销量上他们做得更出色。短短一个月内，其在Steam上的销量就超过了20万套（仅次于《XCOM2》和《横行霸道Ⅴ》），在PS4平台上更是击败了《孤岛惊魂 野蛮纪源》以及《街头霸王Ⅴ》两部大作，成功夺得了二月份销量冠军。而既伤感又值得纪念的是，《守林人》甚至成为了著名视频网站GameTrailers最后一天推荐的内容。



如今，冒险游戏的地图要越来越大，元素要做得更多，才能满足玩家，让他们在一款不到4G容量的游戏里获得沉浸式体验。能够做到这一点，对于一款独立游戏来说是个莫大的成功。而既能融合诸多时下流行的元素，又能保持艺术性，并且还能获得不错的销量，这样独特的游戏更可谓十年难得一遇。

小工作室的颠覆“大作”

独特的游戏往往有其独特的经历，但恐怕谁也没有想到，在《守林人》变成一部3D沙盒游戏之前，只不过是一幅绘画作品。

Campo Santo虽然是新成立的独立游戏工作室，参与《守林人》开发的成员也不过区区11个人，但是其成员个个来头不小。

他们大多出身于著名游戏开发商Telltale Games，这个前东家善于制作由著名漫画改编的游戏。Campo Santo的两位领导者，Sean Vanaman和Jake Rodkin更是《行尸走肉》的监制和主要设计者。在《行尸走肉》一举获得超过80个年度游戏奖项之后，两位声名鹊起的游戏制作人选择了自主创业。因此《守林人》采用了卡通风格并不让人感到意外。

除《行尸走肉》之外，制作人员所参与过的著名游戏还包括2009年屡获殊荣的《猴岛传说》，迪斯尼大作《史诗米奇》，以及《侏罗纪公园 游戏》、《忍者印记》、《生化奇兵2》等等，开发经验堪称丰富。



▲Olly Moss创作的《星球大战》海报。

然而在2013年9月于旧金山建立新公司之后，有很长一段时间他们都无法拿出一份可行的游戏方案，更别说进行游戏开发了。长时间的停滞给雄心勃勃的创业者浇了一盆冷水。直到一幅插画的出现，改变了工作室的运行轨迹。

Olly Moss，这个当时仅27岁的英国艺术家，主业是美工和插画师，最广为人知的是他重新塑造了不少电影海报，《星球大战三部曲》便是其得意之作，其作品定期会刊登在英国著名电影杂志《帝国》之上，而在成为Campo Santo创始人的一份子之前，他还是IGN UK的一名常驻嘉宾。

作为艺术家的他在无意中画出了一幅作品：岗峦起伏的山林中，一座孤独的瞭望塔伫立在高处。红色、黄色和橙色的灵活运用形成了巨大的视觉冲击。虽然只是卡通化的画面，但这幅作品深深吸引了Campo Santo的制作人员。曾经为《洞穴》和《野兽传奇》设计了精美场景的设计负责人Jane Ng被赋予了首个实际可行的任务——将Moss画中的场景3D化，以方便游戏设计者们进一步评估。Jane Ng不负众望，跃然于电脑屏幕上的2D画面变成了立体的动画，令视觉冲击更上一层楼，征服了这些游戏开发老手的心。

2014年3月，在游戏开发者大会（GDC）上，Campo Santo公布了《守林人》，业界同样为这份从插画而来的创意所倾倒。在一片赞好之声中，为期近两年的开发就这样正式开始了。

然而，现实终究是骨感的。著名音乐人李泳彬曾经在知乎上说过“没有钱的音乐人就是独立音乐人”，这句话同样适用于独立游戏开发。

“我设计的游戏时间是5~6小时，大概相当于电影三部曲或者一部迷你电视剧的长度。”游戏脚本设计师Nels Anderson的这一番话道出了他们和游戏时长超过20小时的大作之间的差距。如果说上田文人的“减法原则”令游戏变得更纯粹，那么当知道了Campo

Santo 的背景之后，减法原则就显得有些无奈了。毕竟 Campo Santo 不是财大气粗的 SCE。

游戏采用第一人称，我们完全看不到主人公亨利的正面（惟一能看到他正面的就只有照片），他的上司黛莉拉也几乎从不出现，这样一来就可以大幅度减少唇同步和动画的使用。同样，删减了跳跃和自由跳落之后，我们所能关注的就只有那些几乎被固定的单线程主线和录制的动画，而非即时演算的动作。而在 VR 游戏迅速冒起的今天，一款颇为适合虚拟沉浸体验的游戏却没有支持 VR 的计划，显然都是金钱之过。

金钱对于游戏的分野在音乐的选择上更为明显。在《辐射 4》和“《横行霸道》系列”中，我们都能从电台中收听到不少的音乐。在极度注重知识产权的美国，这些音乐都不是“免费的午餐”，游戏制作方需要花高价才能取得歌曲的版权，因此在游戏中能够听到海量的歌曲也算是一种奢侈的享受。当然制作方会将这部分的成本转嫁到消费者身上，这也是 3A 大作价钱甚高的其中一个原因。

为了凸显时代背景，Vanaman 希望选取一首有代表性的音乐放到琼斯湖畔两位少女的收音机中。Taylor Dayne 是在 80 年代末、90 年代初曾经和麦当娜以及惠特尼・休斯顿比肩的歌星，她的著名金曲《Tell It To My Heart》是 Vanaman 十分钟爱的一首音乐。Vanaman 很希望把这首极富时代特色的歌曲加入到游戏中作为本游戏惟一的歌曲，但是由于这首歌的版权费用过于高昂，Vanaman 不得不忍痛做出让步。不过他对音乐的要求并没有因此降低，负责音乐设计的 Chris Remo 绞尽脑汁，寻找到了未曾签约的独立歌手。最终他选定了独立音乐人 Joy Chun 和 Nate Bosley 所做的符合时代风格的音乐：收录于概念专辑《Let's Get Electric》中的《Push Play》。



“如果一首歌曲会将你（玩家）抽离了生活，我们就没有办法将玩家带回来或者做得更好。而这首歌就像是‘生活原声带’一般，这样的音乐很少，它深深地进入了我们的脑海里。”Vanaman 对歌曲给出了高度的评价。在这样“恶劣”的条件下依旧能做出一款出色的游戏，不得不佩服游戏设计者的匠心独运。



作为一款独立游戏，《守林人》自然无法和那些数百人团队历时数年开发的 3A 级大作相比，但是他们采取避重就轻的做法，将其巧妙地包装成自己的特色——卡通化下的真实。

没有了常规的血量和各种屏幕提示，取而代之的是全屏纯粹的第一视角画面。卡通化的风格与 Unity 引擎可谓相得益彰。实际人物形象的缺失，恰好造就了依旧能够让人沉浸其中的真实性。

本作没有各种天马行空的黑科技道具，而许多所谓的“道具”实际上都毫无意义。剩下的就只有实用的指南针（后期有定位仪）和一张简单的地图，以及后期用的伐木斧。亨利只能靠双腿走遍公园每一个能去的地方，不断地从补给箱中找到各个地方的详细地图以方便其进一步探索。尽管有着相对开放的游戏地图，《守林人》也只能算是一款“伪沙盒”游戏。游戏的地图并不大，而很多时候都是单线程的操作，地图中许多地方也被设计成无法进入。在阅读地图的过程中，我们无法快速奔走，在斜坡上我们必须借助游绳，这种一步一个脚印的探索过程，恰恰是游戏所能给予的真实感。

《守林人》更像是一本真实的有声互动的故事书。为男女主角配音的分别是在《广告狂人》中扮演 Harry Crane 的 Rich Sommer，以及在两款《行尸走肉》游戏中均有出演的 Cissy Jones。两人精湛的演技为游戏增添了不少亮色。

当游戏遵循着传统故事的路径，通过触发一连串事件而开放新的区域时，两位普通的守林人竟然莫名其妙地卷入了两宗人口失踪案之中。伴随着两人对话内容被刻意曝光，两人似乎难逃是非。随着谜团的深入，生化试验场和秘密军事基地等传统元素若隐若现，亨利遭到袭击，重要的资料被夺，似乎印证了这一点。但请不要忘记，游戏只有五六个小时的长度。当真相揭开时，我们方才发现原来答案是如此真实的孤独和残酷。

孤独的质数

意大利 80 后作家，粒子物理学博士保罗・乔尔达诺在 2008 年出版了处女作《质数的孤独》。一个因为意外导致的缺陷而受到排挤的女子，和一个因为故意让弱智妹妹走失而留下了童年阴影、因而拒绝世界的天才之间，就像是数学中的质数一样，作为整数和整个世界中特别的存在，相互吸引却又无法靠近，只能抱憾结束。书中所呈现出的心灵孤独直击读者内心，使小说成为畅销刊物并获奖无数。

而《守林人》的故事，则是从另外一个角度诠释“质数的孤独”。

剧本对于一部作品的重要性我想大家都明白，而独立游戏之所以能够胜过那些 3A 大作，就是因为剧本可以成为一个重要的突破点。

《守林人》的起点只是一副充满意境的画，但 Vanaman 配合这个设定写出了出色的游戏故事，并且由 Anderson 转化成精致的游戏关卡。Vanaman 希望借助这份孤独的工作去叩问孤独的意义，以及人物为何会选择遗世独立。

久处于水泥森林中，难免会对江湖之远的风光欣然向往，也因此那份海岛管理员的工作被称作全世界最好的工作。事实上这份工作令岛主差点被毒水母蛰死，也让他和自己的女朋友劳燕分飞。但如果有一天，我们获得了一份短期工作，每天不用被该死的闹钟催促着跟上都市急促的步伐，不用纠缠于客户、上司和同事之间；一觉醒来可以看到脚下茂盛的树海随风摇曳，夕阳的余晖从山侧而不是从高楼之间的狭缝中倾洒而至；定期会有物资补给，空闲的时候能够去钓钓鱼，细细品味这种孤独而不寂寞的生活，那么这种逃避确实是个不错的选择。

然而，真正有故事的人，要逃避的可不仅仅是对模式化生活的厌倦。

在《守林人》中，现实和文字的蒙太奇式交错，让人迅速代入了一段接近 20 年的生活。一个酷爱喝酒聚会、脸上带着伤疤的男子如何泡上教“生物进化学”的女教授，两人在独身时所养的狗该如何取舍，到底是不是要孩子，是否要接受耶鲁大学抛来的橄榄枝等等事件以及玩家的选择，都影响着两人的关系。在问题产生时一次次的磨合，最终成就了一对平凡而又特别的夫妻。但这一切选择，在一场突如其来的疾病前又变得苍白无力。


《守林人》中的小乌龟。

妻子罹患早发型老人痴呆症，尽管丈夫努力地想要照顾性情大变的妻子，生活却总是未能尽如人意。无论他如何选择，最终都会令事情变得一团糟。巨大的压力令其酒瘾复发，让两人的生活来到了崩溃的边缘。

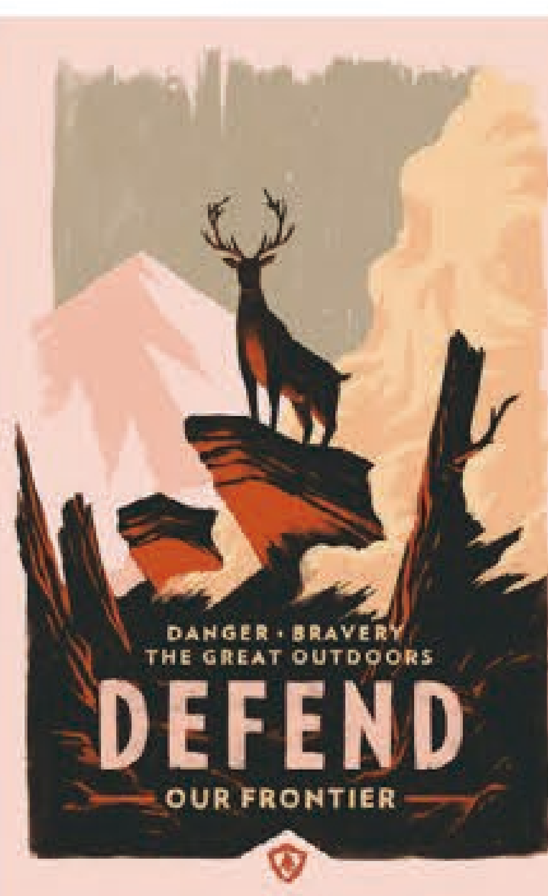
当一直嫌弃女婿的岳丈和岳母将他的妻子茱莉亚接到澳大利亚居住之后，又或是在另一支线中将她安顿在护理院，看着她一点点失去两人共同的回忆后，亨利渴望逃离这样的生活。因此，当一则招聘守林人的广告出现时，亨利选择了离开波德这个伤心地。

游戏将剧情设定在 1989 年，其实有着深厚的历史背景。怀俄明州可算是美国森林大火的重灾区，位处于此的黄石公园每年都会发生森林大火。上世纪 60 年代末之前，不少人通常认为大火对公园和森林有害，管理策略的目标是用最快的速度扑灭山火。但 70 年代起始，环保界人士与相关单位发现了火对于生态系统的益处，因此有了不同的应对森林大火的态度与措施。在火势可控的情况下，美国政府或者说公园管理者一般都会遵循自然规律，任由森林大火自行熄灭。再一次出现人工灭火是在 1988 年。那一场大火毫无节制地蔓延，数十万亩的土地被山火毁于一旦，附近多个居住区的居民无家可归。时任美国总统里根不得已下令出动消防员扑灭山火，但是燃料充足的大火依旧燃烧了数月之久。来自自然的力量终究需要自然去克制，直到雨季到来，大火才缓缓熄灭。事后政府提高了预算，在森林中设立更多的火势瞭望台，雇佣更多的守林人参与到火灾观察之中。而这正是亨利能够在报纸上看到守林人招聘广告的原因。

当亨利穿州过省，并且徒步两天才到达位于怀俄明州的肖松尼国家森林公园的双叉哨所（一个离黄石公园 15 公里的林区）时，迎接他的只有一座孤零零的、物资十分缺乏的哨塔以及一台对讲机。对讲机那头是一个自称黛莉拉的同行兼上司，喝高了的她不断质问亨利“在逃避什么？”远方的哨塔闪烁着微弱的灯光，像是在提醒着孤独或是渴望孤独的人，生活中还有亮光。

亨利在第一天的工作中就遇上了各种的不愉快。从发现被灰熊磨爪而折断的树木，到听说这里的熊会杀死游人然后埋掉，再到前守林人父子事件（理论上儿子是不能来到这里，但是黛莉拉帮助他隐瞒，这为后文埋下了厚重的伏笔），其后又在雷霆峡谷下的山洞内看到被封锁的洞穴，再到山岗上不期然出现的模糊人影，乃至有人破门而入，都让人怀疑这个游戏并不是简单的林间生活。为了营造孤独而莫名不安的氛围，游戏的大部分时间都是主角一个人在探索，除了初入丛林时看到的一只公鹿，偶尔看到的几只蝴蝶、一只蛰人的蜜蜂、可以作为宠物的小乌龟，以及那两个少女的身姿、鬼魅一般的身影和最后才出现









的消防员之外，其余时间里亨利几乎没有看到一个活物。除非剧情需要，黛莉拉的声音几乎不会出现，扮演亨利的玩家必须在近乎与世隔绝的森林中度过90天。

消防瞭望是一个孤独的工作。守林人大多数时间只能在丛林深处的瞭望塔上，看着四周的丛林是否在冒烟，那是日间山火发生的标志，在夜间就会形成一个红色的光球，为夜空染上妖冶的亮光。他们无法和其他守林人直面交流，只能沉浸在巨大的孤独之中。运气好的时候，他们会找到一些科考人员或是远足观光客，劝告他们不要在干燥的林区生活，以免"擦枪走火"；不走运的话，他们只能向上级汇报新的山火。

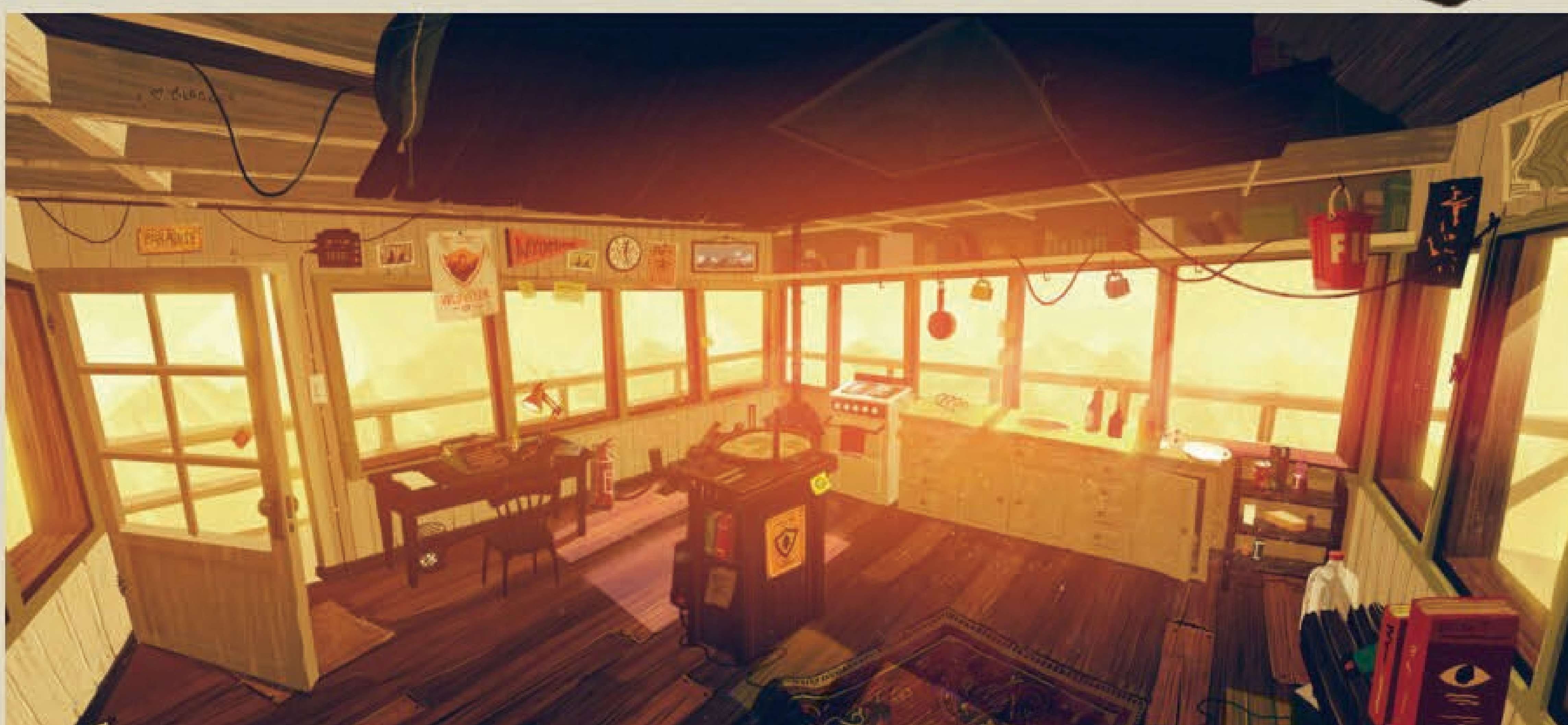
这或许正是亨利想要的避世生活。而他的上司、终日沉迷于酒精、神经兮兮的黛莉拉直言"来到这里的人都是在逃避某些事情"，她自己也正是如此：她的亲人活在了巨大的出轨谎言中，而她也和数个有身分地位的男人纠缠不清。两座瞭望塔就像是两座孤岛，两个孤独的"质数"通过这种微妙的联系互相吸引。

逐渐地，和黛莉拉的各种欢乐吐槽和对话成为了日常。黛莉拉不经意间的关心，让在孤独中行走的亨利重新感到了生活的乐趣。

两个人从坦陈自己的遭遇，到慢慢互相理解，再到生活中逐渐形成默契，一种暧昧的情愫通过大气电波相互传递着。这是心理学上"吊桥效应"的一种体现。（吊桥效应是指当一个人提心吊胆地过吊桥的时候，会不由自主地心跳加快。如果这个时候碰巧遇见一个异性，那么他会误以为眼前出现的这个异性就是自己生命中的另一半，从而对其产生感情。）

这一切的背后，有一双饱含故事的眼睛在观察着两座哨塔的一举一动，每一个对话都被详细地记录下来，一个秘密被渐渐地揭开，一个个应急计划正在紧急进行，推动着又摧毁着两个人的关系，而这不过是又一座心灵的孤岛在发生作用而已。

游戏作为第九大艺术，善于吸取各种艺术表现形式的优点，它总是以高度的代入感引领我们亲自一步步地揭开谜底的真相，对未知的恐惧随着越来越多的元素被曝光而不断升级。

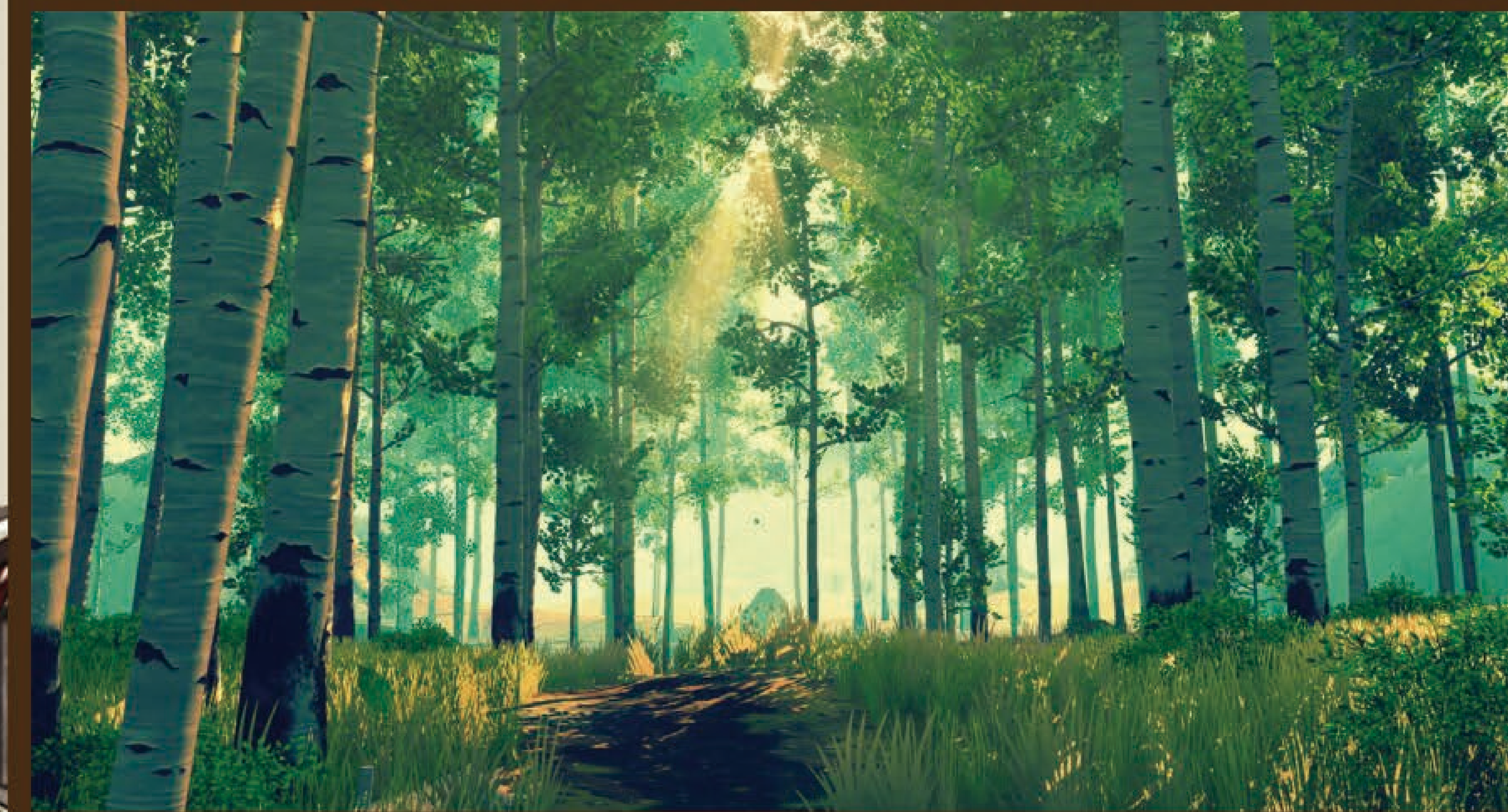




直到一场超级大火将一切揭晓之时（请原谅我在此剧透），我们才发现一切只是前护林人内德为了掩盖儿子在自己胁迫下所出现的登山意外，亨利努力赶往黛莉拉的瞭望塔，期望能在撤离前和对方真正地见面一次，却发现那里早已人去楼空。亨利终于从虚幻的孤独和所有危机中解脱和醒悟，知道自己到了向前走的时候。作为故事的结尾，这个主题得以升华。但作为游戏的结尾，这样的结局未免有些苍白，尤其是当我们期待的那些元素完全没有出现，所收集的物品也完全派不上用场时，那种失落感不言而喻。"虎头蛇尾"也是IGN所给出的惟一差评。



▲游戏中的和真实的守林人小屋。



结语

诚然，对于一个核心玩家而言，《守林人》并不是一款值得废寝忘餐的游戏。它适合在一个悠闲的午后游玩。伴随着钢琴声进入游戏，经过五六个小时后，放下手柄或者离开鼠标的你，看向窗外孤单的灯火，久久无法从被夕阳镀金、被烈火所染红的森林画面中抽离。这仿似阅读一篇优美的短文或者品一杯小酒，不过是短暂的孤独，却恰到好处。

对了，如果在一周目中你专注于主线而在火灾之前错过了森林风光的话，那么进行二周目好好欣赏一番，也许会是一个不错的选择。

疯狂的暴雪艺术家

——电子游戏音乐背后的故事

文 鱼丸　编 秋沙雨　美编 心の永恒

暴雪娱乐高级音效设计师 Chris Kowalski 带着两个团队成员、拖着旅行袋抵达了阿力索伍德峡谷荒野公园。行李袋中装着各式奇怪的东西，看起来无比巨大的袋子根本无法把物品全部掩盖起来，剑、棒、管子、杆等物品依稀从袋中伸出一角。而这些物品都是接下来团队人员们所需要用到的工作道具。

进入公园后步行了大约一英里路程，Kowalski 和他的工作伙伴们找到了最理想的地点。这里远离交通噪音和嘈杂的人声，显得尤为安静。出现在工作人员面前的是一片巨大而开阔的场地，在这里可以挥动任何类似于剑等大型物品，而最终也能收获完美的剑挥动时发出的“呼呜”声。

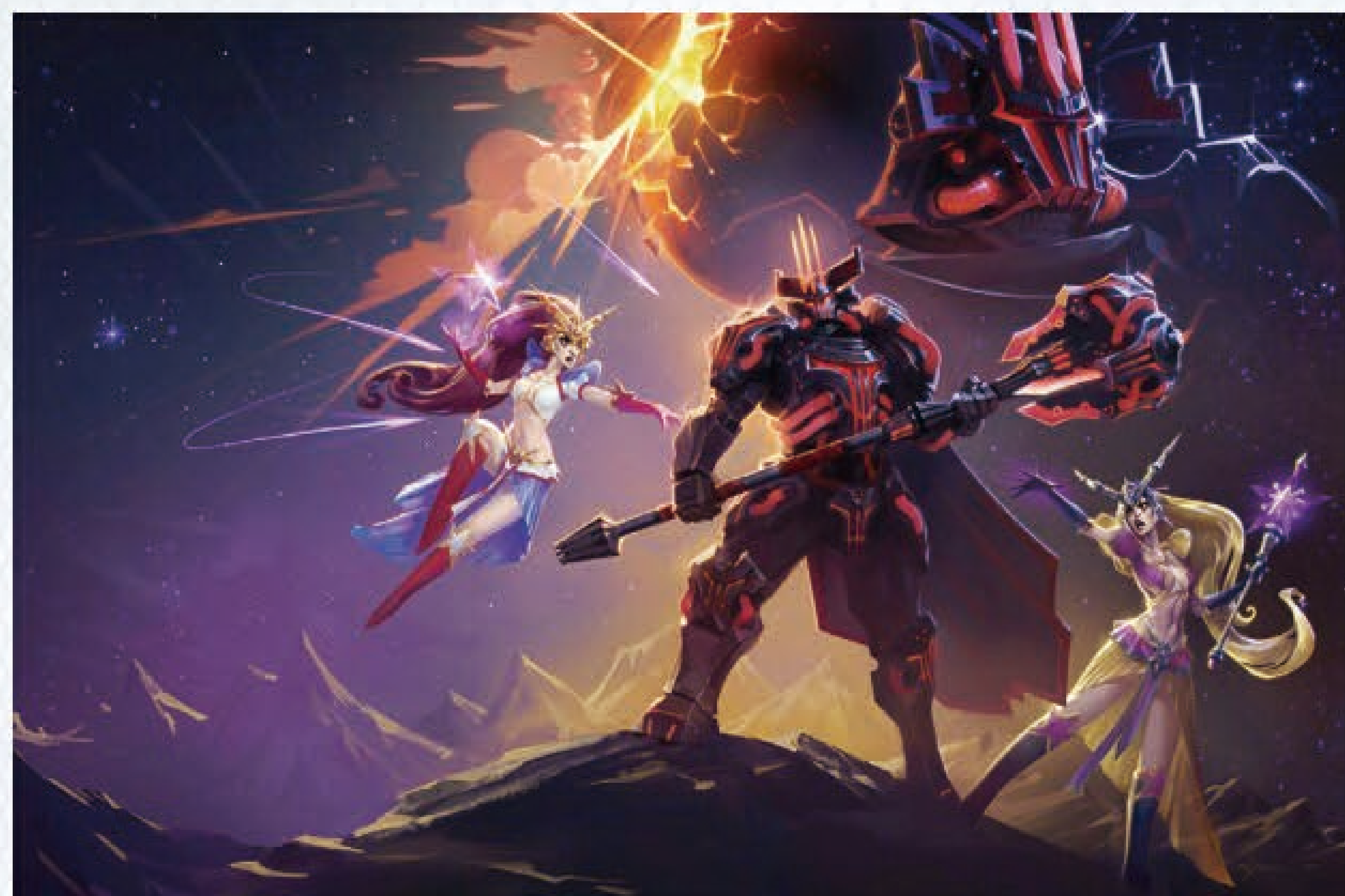
在录音持续了近一小时左右，公园管理员突然出现，打断了他们正在进行的活动，同时还要求 Kowalski 和他的同事们尽快离开公园。

这样的状况意味着有史以来 Kowalski 第一次在工作时被强行赶走。然而对于 Kowalski 来说，这样疯狂的行为绝对不在少数。在来到阿力索伍德峡谷荒野公园之前，Kowalski 就曾对家得宝进行非正式“访问”，并且在过道里将管子挥来挥去采集声音，他的伙伴们则在一旁放哨，防止家得宝的工作人员突然出现。

这就是暴雪音效设计师的日常，刺激却疯狂。从现实角度来看，音效设计确实是一份奇特的工作。它将人耳能够听见的微弱声音和实验技巧同一系列技术要求相结合。有时候这份工作也十分危险，虽然没有达到威胁生命的程度，也常常会有意外状况发生。在热爱这项工作的人看来，这些都是一个又一个奇妙的故事。听音效设计师们讲述他们的工作故事很有可能就会让你选择一条看起来似乎不太对的人生之路。

“我们就像是疯狂的艺术家。”Kowalski诚实地说。

奇怪的科学



位于加利福尼亚州尔湾的暴雪校园拥有多栋建筑物，院子中的道路错综复杂，新来的人很容易在去卫生间的路上迷路。走进其中一栋建筑会看到一个没有任何装饰的房间，音效组通常会在这里收音。除了电脑和录音设备外，该区域中还有许多特别的工具，例如吸盘，还有一系列看起来像中世纪的武器，甚至有橡胶做成的鸡和许许多多难以从视觉上判断是什么的奇怪物品。

如今，这个地点已经成为 Kowalski 和他的同事——同为高级音效设计师的 Pedro Seminario 教授学生如何用锡箔纸和塑料泡沫做出想要音效的地方。二人参与过了多个暴雪项目，其中就包括广为玩家们熟知的《魔兽世界》(World of Warcraft)、《星际争霸》(StarCraft)、《炉石传说》(HearthStone) 和《风暴英雄》(Heroes of the Storm)。

那些被暴雪游戏玩家听了无数次的音效来自于你可以想象得到的任何地方：泥沼、卷心菜、动物……除了这些之外还有一种可能，那就是来自 Seminario 办公桌抽屉里装 Lego 玩具零件的塑料袋。

在一款音效被采集后，为了最大程度地满足设计师需求，原始音频可能被编辑或是和其他音效混合，也可能两种方式同时进行，以得到预期效果。某些时候采集的声音也会存储在团队的数据库中以便之后使用。这样做尤为重要，因为根据数据库的信息，设计师就能够知道接下来需要收录什么音效，而游戏音效的合成也会根据现有的资源进行选择。

音效设计师重建电流声音的方式十分独特。将两块泡沫摩擦，更疯狂点儿，用更大的力气摩擦来获取相近的声音。这样的做法也能用来制作《星球大战》中利用原力打斗时发出的闪电声。

Seminario 在训练学生的过程中经常会大喊，“好了，伙计！”或是“再来一次！”。表面上看，只是随便摩擦两块泡沫，这其中的工作量丝毫不小。采集的原始音频并不是很好用，都是一些让人十分不舒服的尖叫。即便如此，Seminario 依然让学生确保都收集起来，不愿放过任何可能。

“在脑海中想一想，这声音就像是老化的电线从天花板上垂下来冒出火星发出的声音。”Seminario 激动地说。

如果说 Kowalski 和 Seminario 有什么特殊的指导性意义，只能说所有的音效制作者都依赖于他们的拟声法。

当记者停下来看着被自己弄得一团糟的场面时，泡沫碎屑飞来飞去就像一场小的暴风雪，Seminario 却淡定地说，这都是整个制作过程的一部分，“整个过程充满了错误或是一团糟的场面。”

“制作某个声音需要做许多事情，这是音效制作的不二法则。你需要将最微不足道、最寻常的物品转换成比生命还强大的东西，”Seminario 解释说，“这就是为什么这项工作能够带给人持续的兴奋感和乐趣。当有人把东西绊倒的声音让你感觉听起来还不赖，你会忍不住说‘伙计，我又发现了一样好东西。’”

制造音效会用到许多难以想象的物品。铝箔常常用来制作某些纹理声音。笔者在尝试着手做音效之前就被告知没有团队成员认为这次采集能够获得比较好的结果。事实上，这样做的目的只是为了一次尝试。记者用了几分钟时间将铝箔揉皱发出嘎吱嘎吱的声音，整个录音过程就结束了，然后 Kowalski 拿过录音将他们导入旁边的电脑中。

暴雪的设计师们通常用 Reaper、Waves、Reaktor、Pro Tools 和 Sound Forge 等程序来制作需要的音效。为了完成后续工作，Kowalski 打开 Ableton Live 软件，使用自定义 Doppler，通过多普勒效应原力模拟声音的频率对声音进行编辑。从非专业角度来看，整个画面就像是有趣的电子游戏：一个小球沿着轨道转圈，等待着被点击，这些声音的改变取决于点击时间。让人惊叹的是，Kowalski 和 Seminario 对于之前收录的声音做了很好的处理。通过对各种程度和速度的声音进行组合和混合，之前锡箔和泡沫发出的声音最终转换成听起来像激光枪射向看不见的靶子发出的电子声。

这次案例的过程相对来说比较迅速，事实上，完成某个单音属于非常主观的工作。

Seminario 说，即使他能够一天之内完成一个音效的制作，决定因素也是多种多样，例如配音、对特定工具的需求等等，这些都会影响制作进程。Seminario 将制作过程比作是烹饪：到处





都是美妙的味道。

“什么样音效的才是真正的好声音？”他说，“做出这样的判断太主观。许多你认为很好的声音在别人听来不过如此。大众观点说好，能够获得足够多人的认同就是好的。”

Kowalski 最爱做的音效也可能是让人听起来不舒服的那一类。设计师沉浸在类似于激烈撞击或是无比恐怖的音效中。在一些相对比较轻松、以动作为主的游戏中，例如暴雪公司的竞技游戏《风暴英雄》，配上这样的音效就好比是吊人胃口的开胃菜，远远好于游戏中的某些“大餐”。

以游戏中“坟墓中的蜘蛛女王”为例，Kowalski 和 Seminario 详细讲述了制作过程。工作人员最先会去到家得宝（这里常常被当做音效制作的起点）购买能够找到的浓度最高的工业用皂。然后通过漏斗一点一点滴皂液或是直接倒出皂液，之后用手动柱塞压出咯吱咯吱的声音，再四处涂抹。在此期间需要对整个操作过程进行录音，可能还会根据需要一遍遍重复。

采集的原始音频听起来有种“湿湿的”感觉。经过提炼后将作为角色英雄战斗时发出的击打声和喘息声组成的背景音出现在游戏中。

“像撞击声这种伴随着破坏、冲撞和动物的声音永远是需求量最高的音效。你永远会觉得一些基础音效不够用。”Seminario 解释道，转身他又投入到音效的制作中。

“你会不断的想要寻找新要素。”他说，“因为如果不这样做，你会感觉这只是一次又一次地在重复同样的事情，而不是在保持做这件事的新鲜感和趣味性。你强烈渴望得到新元素。”

在另一个获取冒泡声和咯吱声的实验中，组员们找来了做手工用的黏土。在土中加入少许水，工作人员抓紧时间录下咔嚓声和气泡爆裂的声音。

“我们在录音的时候常常会觉得‘啊，这是水流声，太糟糕了’，然后将声音回放，又会觉得‘天啊，这东西太棒了’。”不知情的人往往会感觉似乎遇到疯子一般。

Kowalski 和 Seminario 经常满怀热情地讲起他们的行业故事，以至于很容易让人忘却他们所作工作的高技术要求。

Seminario 急于强调时间规划和编辑提示的重要性。“如果不立刻编辑采集的声音，”他说，“哪怕是只放在那一小会儿，很可能就会有其他事情要做，你就会忘记编辑的事情。比如说，我们录下的这个声音我觉得非常完美，但是过一会儿之后很可能就会说‘等一下，之前我们把这个声音叫什么？是在哪录的？天啊，为什么会这样？’。”

Kowalski 对此十分赞同。人们对于声音的敏感性可能会随着时间改变，最初脑中蹦出的奇思妙想也可能随着时间的流逝而褪色，将采集的声音放置一旁等于是夺取它原本的力量。

“音效的制作取决于声音采集环节里你的心情，制作的音效就是声音带给你的感知。”那些玩家听到的音效，是无数音效设计师在某个时刻对于游戏感知的真实写照。

合作与倾听

当被问及是否有工程学或是理科背景时，Seminario 笑了。他说：“如果必须要有的话，我有科幻小说背景。”

音效设计师使用的工作技巧十分特殊，与那些拥有专业学科背景的人有很大区别。Seminario 从来都不是好学生。他声称自己勉强读完高中，毕业后几年才去了录音工程学校。同一时期，Kowalski 在大学念市场营销和心理学。那时的 Kowalski 便认定自己的兴趣与音乐密切相关，而 Seminario 对音效设计一直十分感兴趣。对于声音设计这一行来说，哪种声音比较酷，哪种声音不好，都需要借鉴同行的经验。





严格意义上来讲，整个行业环境十分友好，同行们都渴望互相分享技术和工具。《真人快打 X》的制作者们在游戏中同样使用黄色手动柱塞为游戏制作音效，而暴雪娱乐工作人员在“蜘蛛女王的坟墓”场景中也选择了这一方法。

“在看到《真人快打》相关专栏文章前我们差不多已经这样做了。”Seminario 解释说。

音效设计师出现一致想法非常常见。在利用干冰制造声音这一点子上，Seminario和Kowalski想法惊人的一致。将干冰放特定金属上就会发出尖锐的声音，因为干冰能够引起温度急速变化。只有音效设计圈的人才会熟悉这一做法，也许这就是同行间的默契。

“买干冰的过程非常有趣。因为不管你去哪家杂货店说要买干冰，店员都会露出奇怪的眼神。”Seminario补充道。在制作《魔兽世界 德拉诺之王》资料片时，Kowalski需要为钢铁部落配音，于是他跑到当地的一家商店找来一堆干冰块，帮他找干冰的店员对此十分怀疑。

“当时他忍不住问‘你拿干冰做什么？’感觉就像是我有一个毒品实验室一样。我告诉他我们只是要拿这些东西制造、采集声音。”现在讲起来Kowalski依然觉得有趣。

在暴雪娱乐内部，各音效组之间有着良性竞争。Seminario把这种关系比作是《哈利·波特》中的学校，谁采集到好声音就能够得分。

“这里的人都有很高的天赋，学习氛围也十分和谐。如果提到音效部门里最好的资源，那么这一定是全体员工，是他们掌握的知识、经验和生活经历。这才是最精彩的部分，也是这里不可或缺的部分。”

音效设计是所有要素的整合。例如，许多时候玩家听到的爆炸声远远不止是“爆炸声”这么简单。

“将爆炸声设计成‘sch-boommm’或是‘boom tch tch’，都需要认真考虑。这些额外加入的小元素赋予声音不同特性，也能够让人更加印象深刻。”Kowalski说，“我想这就是我们一直坚持做的事情。还记得那些声音吗？即使随着年纪的增长，那些早期主机上的游戏音乐都印在人们的记忆中。每个人都知道马里奥的音乐，这样独特的声音仿佛已经刻在人们脑海中一样。这是每个音效设计师希望看到的结果。”



“现代音乐设计让我们能够更佳遵从内心的选择。我们有更多可以利用的技术，正是因为技术的进步，许多音乐都是合成的。在这样的情况下，怎样做出令人印象深刻的音乐而不是音乐性的音乐，成了我们一直思考的问题。”Seminario说道，“面对这样的现状，音乐设计师需要更深入玩家的内心，了解玩家的期待和需求，不管是在游戏内还是游戏之外，能够产生共鸣才能够做好音乐。”

“如果你能够理解别人的感受，就可以让他们感受到真正想感受的东西。其实音频就是一种感觉。”他说，“从不同的音效中选择一种是你的独特观点和个人能力的体现，也是属于你的独特声音。就像吉他手拨动琴弦能够弹出自我风格的曲调一样。”

他还指出，那些深受玩家喜爱的《风暴英雄》角色往往由多种要素组合而成。尊重这些角色的来历，以及在游戏中的声音，就是对玩家的尊重。

“就像是穿别人的鞋，至少能够通过这样的行为获得些许提示，做出让粉丝更满意的作品。”Seminario真诚地说。

成功、失败、危险交响曲



音乐制作是一项主动性非常强的工作，要求工作人员在任何能够获取素材的地方都能够着手开工。选择这样的职业虽然说不上是选择了“危险”，但是说成“冒险”丝毫不为过。

Kowalski回忆起制作《风暴英雄》中龅牙小鱼人莫奇的声音的过程，当时选择了突然袭击暴雪同事的方式。他买来气球，全部充气充到临近爆点后放在会议室中，他让同事们进入会议室，出其不意的爆炸引起同时阵阵尖叫。他们希望通过此种方式采集到与龅牙小鱼人爆炸的声音。然而在这件事之后，除了声音之外，Kowalski最终还得到一个满是“彩色炸弹”的屋子，那些遗留下来的气球会毫无预兆的爆炸。

Kowalski说起整个过程似乎都有些许害怕。“我拿起一个气球，它就在我耳边爆炸了，我耳鸣了差不多快45分钟，感觉自己都要聋了。”

“事实上并没有像他说的这么严重。”Seminario兴高采烈地说。出现问题是经常的事，在之前提到的泡沫和铝箔案例中，这些物品本身是干净、无危险的，如果向这些物品射击它们就会爆炸。

“有时候不得不将自己置于危险的境地来获得某种声音。许多录音用到的工具或物品十分危险。某些时候最糟糕的情况出现，你也可能受伤。但是依然会继续工作。这样的经历只会让你在下一次面对这样的状况时更加小心，也能够让你学会多听听他人意见。”根据Seminario的经验，设计师们更容易弄坏设备或是自己的衣服。

“现在我妻子已经拒绝帮我洗衣服。因为上次我们用黏土收集声音，弄得我的半条裤腿都是泥。”Seminario笑着说。



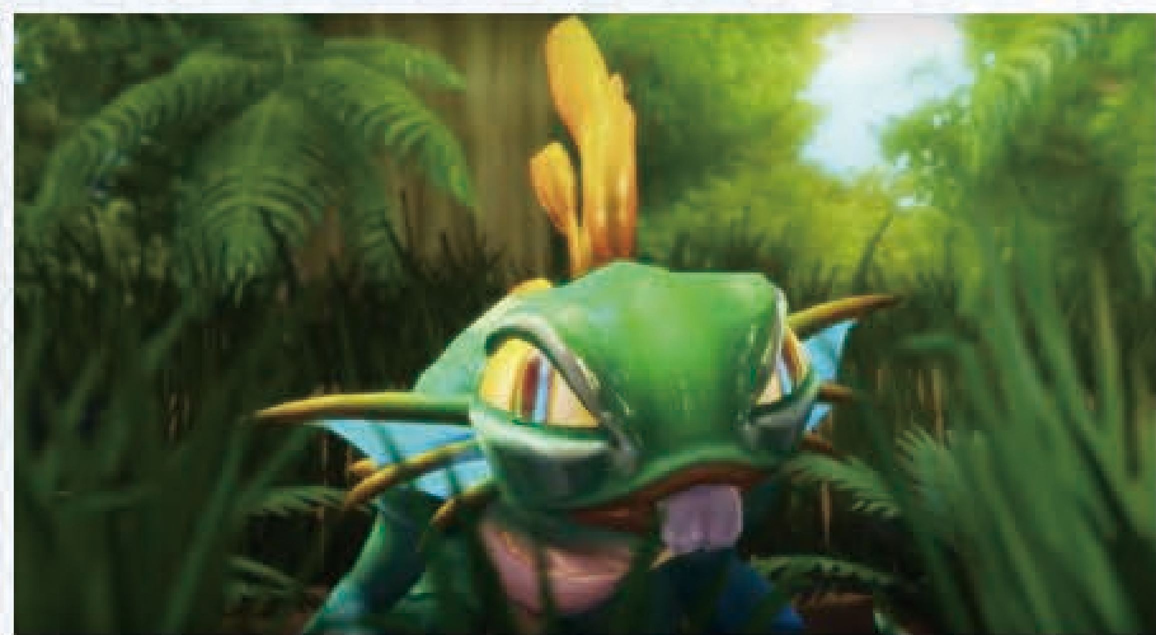


错误，甚或是失败总会发生。他说，制造的声音与你的希望总是千差万别，或者感觉总有地方不对，当用到动物的时候，境况会更艰难，因为“有时候动物根本就不出声。”

最难做的音效往往也是最细微的声音：用户界面声，点击声或是其他玩家会在游戏中一次又一次听见的声音，才是真正的考验。这些细节即使出现一点偏差，都会迅速被发现。

“音效制作真的超级难。有时候甚至要在三分之一秒内表达出所有情绪，对我们来说也是一种对于专业性的考验。”

正如Seminario所说，出现错误是难免的。那些错误的瞬间依然能够带来许多收获。现在称之为“错误”的东西，也许之后的某个时刻就能派上用场。把握住哪些东西能用，哪些之后能用，拥有这样的能力非常重要。



结语

作为音效设计师，需要不断尝试，不断失败，即使学到精湛的制作技巧依然不能保证有做这行的天赋。

Seminario给出许多建议，其中最重要的就是要坚持，不放弃。即便如此，可能依然会有许多失败出现在前路。然而，对于千千万万游戏行业工作人员来说，所谓专业，就是犯过所有错误后的完美成长，是对所在职业的疯狂热爱，以及深植心底的固有坚持。



文 藤曦 编 简子君 美编 小瑟



无人深空

——探秘宇宙沙盒

◆创造宇宙的终极方程式

THERE WILL BE A TOTAL OF
18,446,744,073,709,551,616
OR APPROXIMATELY
18 BILLION BILLION
UNIQUE, EXPLORABLE PLANETS

假如宇宙是由上帝创造的，那么在创造宇宙的时候，上帝一定是使用了某种程式来打造的。无数颗星球，从每一粒尘埃到每一棵花草树木，从连绵的群山到无边无垠的大海，都是根据这个方程式的规则自动生成。每一片雪花飘过，每一滴雨点滑落，都是这个方程式在起作用。

现在，这个终极方程式被凡人掌握，而他们则用这个方式在PS4里创造了另外一个宇宙，这个宇宙就是——《无人深空》。

发现这个终极方程式秘密的几个年轻人，平时就在聚在离伦敦南部半个多小时车程的一座写字楼里。几个程序员窝在他们的电脑前，创造着这个无比广阔的数字宇宙。通过所谓的“程序生成技术”，结合他们所发现的终极方程式，他们创造了一个有18,446,744,073,709,551,616（数不清楚了吗？简单的说就是1800多亿亿）颗星球的宇宙，这里面的每一个星球都像真实的行星一样巨大。

“其他所有游戏的物理环境都是假



的，”Hello Games的首席架构师Sean Murray说。“当你进入到一颗星球，你的周围就是所谓的‘天空盒’——实际就是一个方块，有人在最盒子的顶部画上了星星或云朵。如果有所谓的白昼变换，其实就是一系列不同盒子之间的渐变过渡而已。”这个“天空盒”就是游戏的终极边界，玩家永远不可能穿越，星星只不过是一些亮点。而在《无人深空》的世界里，当你抬头仰望星空，每一颗闪烁的星辰，都是一颗真实存在的星球，你可以乘坐飞船，登陆到它的地表。

“当你到一颗星球上，目力所及的最远之处，能够看到地平线上星球的曲线。如果你一直向前走，走个几十年，你会绕星球一圈回到起点。我们的游戏里之所以有白昼更迭，是因为星球是围绕太阳公转。这是真正的物理。当你从宇宙空间站跳到星球地表上，随后再飞回来时，空间站已经不在那里了。因为星球在旋转。有玩家在测试时发现这个还以为是遇到了BUG。”

在Hello Games工作室的电脑上，无数源代码飞速飘过。虽然地球物理学家们至今没有找到能计算出所有物理现象的统一算法框架，但《无人深空》已经用一套方程式与算法模拟了宇宙。这一切则是由60万行代码创造而来的。

这个宇宙是从一个简单的数字输入开始的，一个任意的数字“种子”——实际可能就是某个程序员的电话号码。然后这个号码通过方程式演变成更多的种子，类似于一种随机生成器，只是其中有其规则。然后这些种子会决定每个游戏元素的一些特征。

物理学家们至今还在争论我们的宇宙究竟是随机的还是有其规律可循的。一些科学家相信，量子力学几乎肯定是包含了某种不确定性。而反对意见的典型代表是爱因斯坦，他曾说过一句名言：“上帝是不会掷骰子的”。《无人深空》也不掷骰子。当第一个种子号码输入到这个程序的虚空之中，整个宇宙的形态就已经被决定了——每一颗星球、宇宙的组成都已确立，乃至这个世界的过去、现在与未来都已成定局。而惟一可能的变数是来自这个系统之外的力量——在这款游戏里，这个变量就是玩家。

“在你身边的一切，它们是否存在其实并不重要。因为即使是你看不到的东西，他们仍然在运动、发展着。很多遥远偏僻的星球，可能永远不会被玩家发现，上面的生物永远不会有人看到。但他们仍在繁衍生息，方程式已决定了他们将何去何从。”Murray说。





你需要知道的惊人事实

■关于宇宙



探索星球需要多长时间：

即使到了宇宙毁灭的那一天，你也不可能全部看完这个世界。哪怕你能1秒看完1颗星球，也需要5850亿年才能把《无人深空》中的星球全部看完。

星球的生成并非随机：

你在星空中看到的每一颗星球，他们的面貌都已经是固定的，他们在宇宙中的坐标位置也是确定的，绝对不会出现第二次访问就变了个星球的情形。当然，由于星球本身存在自转和公转，星球上的万事万物也是在动态变化之中，下次进入时还是会有一些不同。

你所看到的一切都是实时生成的：

当你进入到一颗星球，在你面前所呈现的一切，都是根据算法实时生成的，数据并非存在服务器端，所以本作是完全可以离线玩的。

几乎不可能偶遇其他玩家：

连线游玩的时候，由于宇宙极其庞大，玩家都分散在宇宙的各个角落，所有玩家之间可能会隔着几亿光年，因此彼此偶遇的情况微乎其微。

世界的起源

游戏中的生物种类数之不尽，他们都根据某些物种原型、按照特定方程式规则变异产生，每一种生物都有各自独特的行为方式。“有一个目标列表是生物们会关注和感知的，”人工智能程序师Charlie Tangora说。“某些物体对于某些动物的吸引力比较大，而这又影响到他们的个性与独特风格。他们也会区分普通朋友和最好的朋友。比如同科目的不同动物之间可能就会更友好。而这些友好的生物之间是可能存在一些心灵感应的，行动上会更同步。”

虽然动物的基本行为方式可能是简单的，但是与他们的互动却可能非常复杂。美术总监Grant Duncan记得自己曾



关于探索

可能发现远古遗迹与坠毁的飞船：

在各星球上并非只有自然风光和动植物，也存在一些文明的痕迹。在某些星球上可能会发现神秘的遗迹，或者上古遗物，或者会发现坠毁的飞船。通常在这些地方会获得新技术，可用于飞船、装备和武器的升级。

可穿戴喷射包：

在飞船外行动时，穿戴喷气飞行包是非常必要的，这能够帮助你脱离各种困境，轻松到达难以前往的位置。



关于星球

星球的面貌取决于在宇宙中的位置：

如果距离它附近的太阳过于接近，该星球将会是荒芜一片，如果距离太远，则是极度寒冷。所以介于二者之间的星球是比较适合探索的，也将会有更多样化的生命。

大部分星球是荒芜的：

与现实世界一样，本作中拥有生命和动物的星球并不多，大部分都是荒芜的，但即使是荒芜的星球，也有可能蕴藏着珍贵的资源。

某些星球是有毒的：

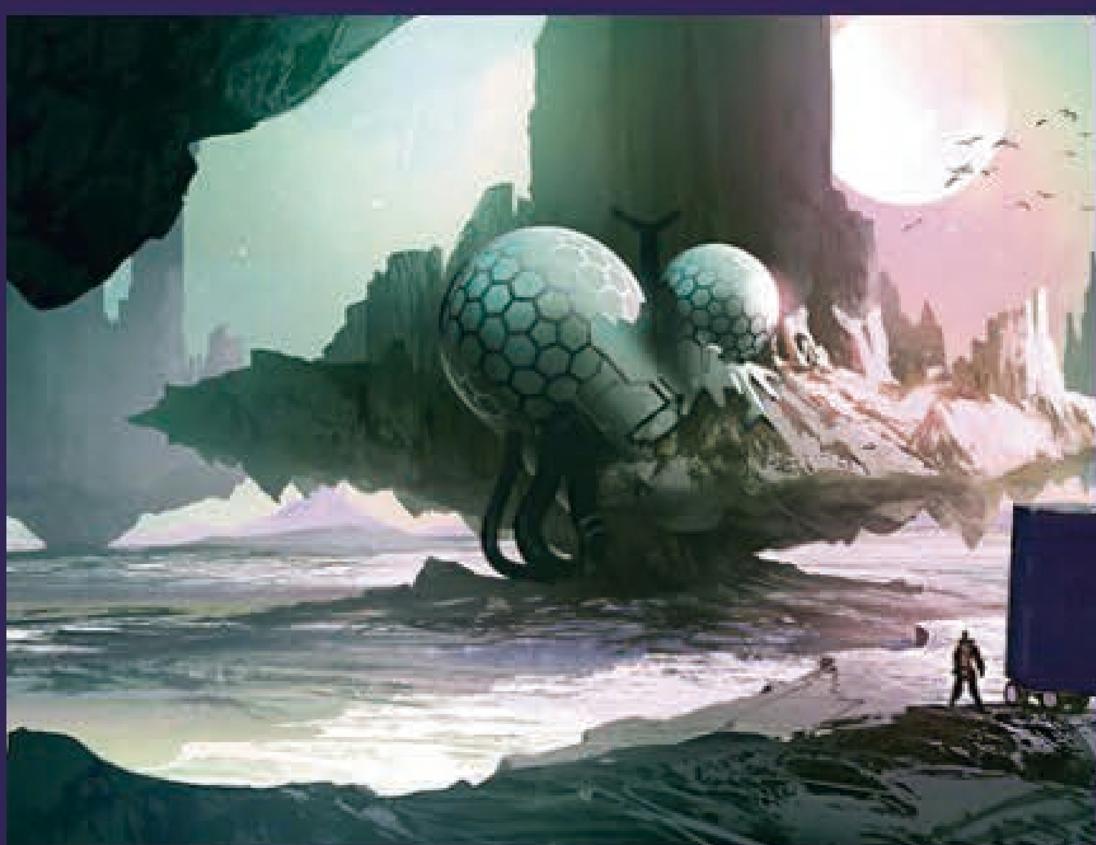
某些星球是致命的陷阱，有强烈的辐射以及各种险恶的状况，能在几分钟之内让你毙命。为了生存就要升级你的宇航服。

你所看到的所有山脉都可以探索：

本作中的场景即时生成也采用了远景低模近景高模的所谓 LOD 技术，你所看到的远方的山脉，靠近之后就会变得更细致，任何山脉都是可以探索的。

星球保持自转与公转：

由于和现实的星球一样是自转和公转的，你可以从星球白天的一面飞到夜晚的一面，某些生物是昼伏夜出的。但所有的星球都没有季节变幻，而且每个星球的生态面貌是基本保持不变的，不存在热带、极地之分。开发者表示不想让玩家只待在一个星球上，要寻找多样性还是要飞到太空里寻找不同的星球。



经在某个星球上闲逛的时候，因为无聊射杀了一些鸟。“我打中了一只鸟，它掉入了海中，漂浮在海浪上，然后一条鲨鱼突然跃出吃掉了它。第一次看到这一幕的时候我真被吓了一大跳。”



开发团队也手动制作了一些物理程序，主要是出于美学的需要对原有系统进行一些微调。比如，Duncan 坚持让各种月球与其绕行的行星之间距离尽可能拉近，近到违背了牛顿物理定律。因为这样玩家在地表上就能看到巨大的月亮，这样才有科幻异星感。Duncan 还希望某些星球能有绿色的天空，于是开发团队不得不重新设计了元素周期表，创造了新的大气物质，使其能吸收特定波长的可见光。

“我们可以做的事情很多，”Murray 说。“我们可以突破光速——没有问题，速度只是一个数字。引力及其物理效应也只是数字。这是我们的宇宙，我们就是众神。”

不过众神们也有鞭长莫及的地方。由于游戏中的一切都是互相关联的，这意味着所有的行动都会产生结果。对源代码的细微调整可能导致山脉意外变成湖泊，物种也会发生想象不到的异变，或者某些物体失去了碰撞属性，直接坠落到星球中心。这就像是蝴蝶效应。Murray 说：“比如我们可能仅仅是改变了某种生物的颜色，却有可能会造成海平面的上升。”

就像大自然一样，很多相似的方程式在不同的物质大小层级上被重复。在《无人深空》的世界里，最常用的是所谓的分形集合的手段——即在不同大小的层级上重复着相似的图案规则。“凑近一点看树叶，会看到有一条主枝干贯穿中央，一些支流从中分叉开来。视野拉远一点，你会看到在树枝上也重复着相似的图案。然后你再看山川河流，同样是一条条的大河衍生出许许多多的支流。然后再往大了看——其实整个银河也有着类似的图案。”

《无人深空》中的万事万物就是根据这种所谓的“基本图案”而自动生成的。首先是把基本图案确立下来：比如一棵树，其基本构成无非是一个主树干，然后在不同位置伸出一些树枝，树枝本身又可能产生一些分叉，在树枝上点缀着一些树叶，而树叶的形状正如上面所述，也是像树枝一样沿着中央的一条轴分散开来……定下了这些基本图案之后，根据方程式规则，从树叶的形状，到树枝分叉的分布，乃至树枝与树干的形状，这些参数自动变化，就产生了无数种不同的树木。

同样的原理也适用于飞船、生物、地形以及这个宇宙中的一切物体。为了确保这个世界中所有星球上的物体都能按照规则产生出有趣的面貌，Hello Games 专门建造了一个系统，能够向宇宙送出一群 AI 探测无人机。这些无人机自动前往各个星球，将捕捉到的画面产生为 GIF 动画，开发者们在主服务器上查看捕捉到的画面，确保一切如计划般顺利进行。如果发现了意想不到的情况，就要对算法进行一定的调整。





■关于飞船

只能同时拥有一艘飞船：

你要根据自己的玩法喜好选择一艘飞船，喜欢战斗就选择战斗机，喜欢贸易与经济玩法就选择贸易船，喜欢探索就选择有远途飞行能力的探索船。想要换玩法就要换飞船。

可以购买新的飞船：

太空站里有销售各式各样的飞船，看到喜欢的就买买买吧，时不时回来看一下还会有新货哦！

有免费的飞船提供：

在任何时候玩家都是有飞船可用的，即使你死了钱也没了，还是可以用免费的飞船，但这种飞船是没有远途太空穿越能力的，只能飞到附近的星球寻找并积累资源，重新积攒财富。

飞船需要燃料：

在一个星系之内你可以想飞多远就飞多远，但如果要在星系之间进行太空穿越，就需要穿越用的燃料，燃料可以在太空站购买，或者在星球地表上开采。



■关于战斗

到处破坏将会被通缉：

如果过度开采矿藏、屠杀生物，以至于破坏了星球的生态，你将会被游戏中的“哨兵”追杀。如果在太空中袭击其他飞船，将会引起太空警察的注意。这种捣乱的事做的越多，你的通缉等级就越高，遭到反击的可能性也就越大。

存在法外之地：

并不是所有的星球都有哨兵或警察，某些资源丰富的星球也有可能是法外之地，在那些地方尽管为所欲为吧！

太空中存在多种势力：

在这个宇宙里有许许多多的文明存在，由此形成了各种势力，这些势力在整个宇宙中争夺版图。如果帮助其中的一个势力，会得到他们的奖励。而攻击其他势力可能会遭到报复。不过你和某个势力关系足够好的时候会得到他们的保护。当然你也可以完全躲避这些争斗。



♦到底怎么玩？

场景的随机生成技术在游戏中已经被应用了好多年，从《上古卷轴》系列早期的随机地形，到《风来西林》系列的迷宫，随机地图带来了无尽的可能性，不过在视觉感受上，所有的变化都大同小异。Hello Games 要创造宇宙，就要让每个星球与现实一样有着巨大的差别。确保场景的多样性是 Hello Games 的重要目标，美术人员参考了大量的科幻插画，思考如何将他们的系统进行调整，使得自动生成的场景能够做出那样的感觉。为此，在一些变量参数的设计上就要更大胆。比如在游戏的许多演示场景中，可以看到充满幻想味道的空中浮岛，还有一些神秘的人工建筑。

这种场景的变化来自本作所设计的一套独特的元素周期表，这个设计在 Hello Games 内部曾引起过争议。Murray 认为应该保持与现实世界相同的基本元素，但最终还是屈服于游戏性以及视觉的需要。元素与游戏中对于资源的使用息息相关，而资源可用于进行人物装备和武器的升级，也可以用于星际贸易，赚来的钱可以升级太空船，或者购买新的飞船。飞船升级的意义主要有两方面，一个是可以运输更多的资源，另外则是具有更高的速度，能够向宇宙深处跃进。

由于不同的星球所蕴藏的资源不同，一些看起来荒芜的星球，也可能是个大金矿。不过总的来说，越靠近宇宙的中心，所能找到的资源就越珍贵。不同的资源也可以进行合成。一般每个星球只有一种类型的资源，多探访一些星球，将不同的资源进行合成，才可以卖出更好的价钱，而资源的合成规则也会基于元素周期表进行。

出于游戏性的需要，本作实际上也有故事背景，对于玩家为何来到这个世界会有剧情解释。同时这个世界里还存在很多智慧生物，也有类似于反派的存在，朝向宇宙中心航行也会有其理由。甚至在抵达宇宙中心后，还会有故事的结局，让玩家有一种完成感。“我想让玩家到达宇宙中心后感觉可以放下手柄了，觉得游戏完成了。因为永不结束的游戏会让人很困扰。当然在那种情形下，还有很多人会继续玩下去，我们也会给他们玩下去的理由。”

虽然确定了存在剧情，不过本作中不会出现过场动画、也不会有对话，甚至文字描述都十分有限。除了简单的界面信息，以及对植物、地形的描述外，关于故事背景的描述很少。Murray 说，这样才更像一个真实的宇宙，充满未知，无法解释。在游戏中也不会有明确的任务指示，没有详细的方向指引。Hello Games 希望通过玩家天然的好奇心，来支持他们在这个世界里探索。

不过这样一来可能会出现的问题是玩家将不知道该何去何从，漫无目的的游戏常常会令人无所适从，并产生无聊感。不过在《我的世界》之后，沙盒游戏的开放特性已经被广泛接受，





死亡并非结束：

如果在星球上死亡，你将会在飞船中复活，但在星球上找到的物品如果还没有贮存或上传的话就会全部丢失。如果在太空中死亡，则会在最近的太空站复活，飞船、道具以及找到的物品将会丢失。

关于生物：

动物的叫声也是由程序生成的：

本作中不仅动物的外形是按照特殊算法自动生成，就连动物的叫声都是程序生成的，Hello Games 开发了一套专门的软件模拟喉咙的变化，动物的身体大小与形状将决定其叫声。每个星球的声音都是独特的。

动物有其自身的作息规律：

与现实一样，本作中所有的生物都有自身的日常作息规律，他们需要饮水，夜晚要睡觉，有些生物会在夜间出没。

游戏中也存在食物链：

既然动物有作息规律，自然就有食物的需要。食草动物不具攻击性，而食肉动物会猎杀其他动物，那些由程序生成的外星生物究竟是如何捕食的呢？把这游戏当成外星版《动物世界》来看也是很有趣的哦！



关于经济：

“单位”是宇宙的通行货币：

你可以通过很多种方式获得“单位”，将资源卖到贸易站，射杀海盗，将你的发现上传到阿特拉斯，都可以获得“单位”。

资源的市场价会变动：

你可能会发现一些利润丰厚的贸易路线，在一个星系采集某种矿物，卖到另一个急缺此类矿物的星球。但是货船的装载量要足够大才能赚的更多。而随着矿物供应情况的变化，其价格也会变动。

玩家的探索意愿之强烈超出了游戏开发者们的预想。“当然会有人进了一个星球之后，发现相当无聊，也没有什么事可做，然后就流失了。但我认为大部分人会觉得很有趣。那将会是一种文化的冲击。”

在这两三年时间里，Hello Games 已经找不少玩家进行了试玩评测，玩家们的反馈是令人振奋的。在没有任何指示的情况下，玩家自己也能够很好地探索。这就像第一次玩《我的世界》，挖洞挖到了某个大洞穴的惊喜。

本作的飞船可以分为三大类，每一类都可以细分为多种型号。战斗机轻盈敏捷，贸易飞船体型庞大、速度慢，但却搭载了重火力。探索飞船有更强的超维跃迁能力，同时也有更强的隐秘行动能力，和平主义者可以轻松躲过周围的战斗。玩家不会被限制使用具体类型的飞船，可以针对不同的任务使用更合适的飞船。单从飞船的外形就可以大致了解其特点。与本作中的动物一样，这些飞船都不是单独建模制作的，同样是在基本造型规则的基础上，根据某些变量自动生成，因此同样有无穷的可能性。游戏中每一种飞船都可以搭载 1 到 3 种装备，这些装备也可以升级，而且不止是提升速度、火力、开火速度这么简单。

在这样一个庞大的世界里，玩家会很容易迷路也成为了一个大问题。如果是在平原里走失可能还好说，而如果是在山洞里，永远迷失也都有可能，这会给玩家造成巨大的困扰。对此，Murray 表示同样不会给玩家以指引，玩家需要自己想办法。如果实在没辙，恐怕就只有想法子自杀才能回到飞船了。



无止境的游戏

“当我走到大自然里，我看到的再也不是具体的地形了，”Hello Games 的程序员笑道。“我所看到的是各种算法、函数与图表。拿起一颗石头，我会开始思考它的形状，是什么方程式让你产生了这样的形状？”

对于这些创造了宇宙的程序员，现实世界再也不是以前的那个世界了，真实的世界可能只是上帝的电脑程序。这一点绝非妄想，已经有不少科学家在严肃思考起可能性。波恩大学的一些科学家最近甚至发表了一些证据支持此观点。“（PayPal 创始人）Elon Musk 最近还问我这个问题，”Murray 说。“他说，我们是否真的有可能是生活在一个模拟程序中？”

Murray 认真思考之后这样回答 Elon Musk：“如果真是一个模拟程序，那就是一个极其牛逼的程序，我们不应当质疑它。我也在开发自己的梦幻游戏，如果这是事实，我可能会高兴多于难过。不管是谁做出的那个模拟程序，都肯定比我聪明得多，因为他们做的更好，也许他们会乐善好施地给我一些帮助。”

牛津大学未来人类学院主管 Nick Bostrom 长期坚持认为人类



太空里充满了运输船：

在一些热门的贸易线路里，随处可见母舰率领的货运舰队，他们将货物运到贸易站后就返航。你可以攻击这些运输船，抢走他们的资源，但贸易船的防御火力也是非常凶猛的，同时你也可能会看到星际海盗洗劫运输船。

资源并非只用于贸易：

进行装备的升级，开发新的技术都需要使用到资源，而最罕见的资源只有在某些特定类型的星系才能找到。

需要对工具进行升级才能提高开采效率：

在游戏中玩家持有的常用工具可以摧毁能源晶体，但需要升级之后才能开采坚硬岩体中的矿藏，还存在一些新的技术能大幅提高产能……



■关于音乐：

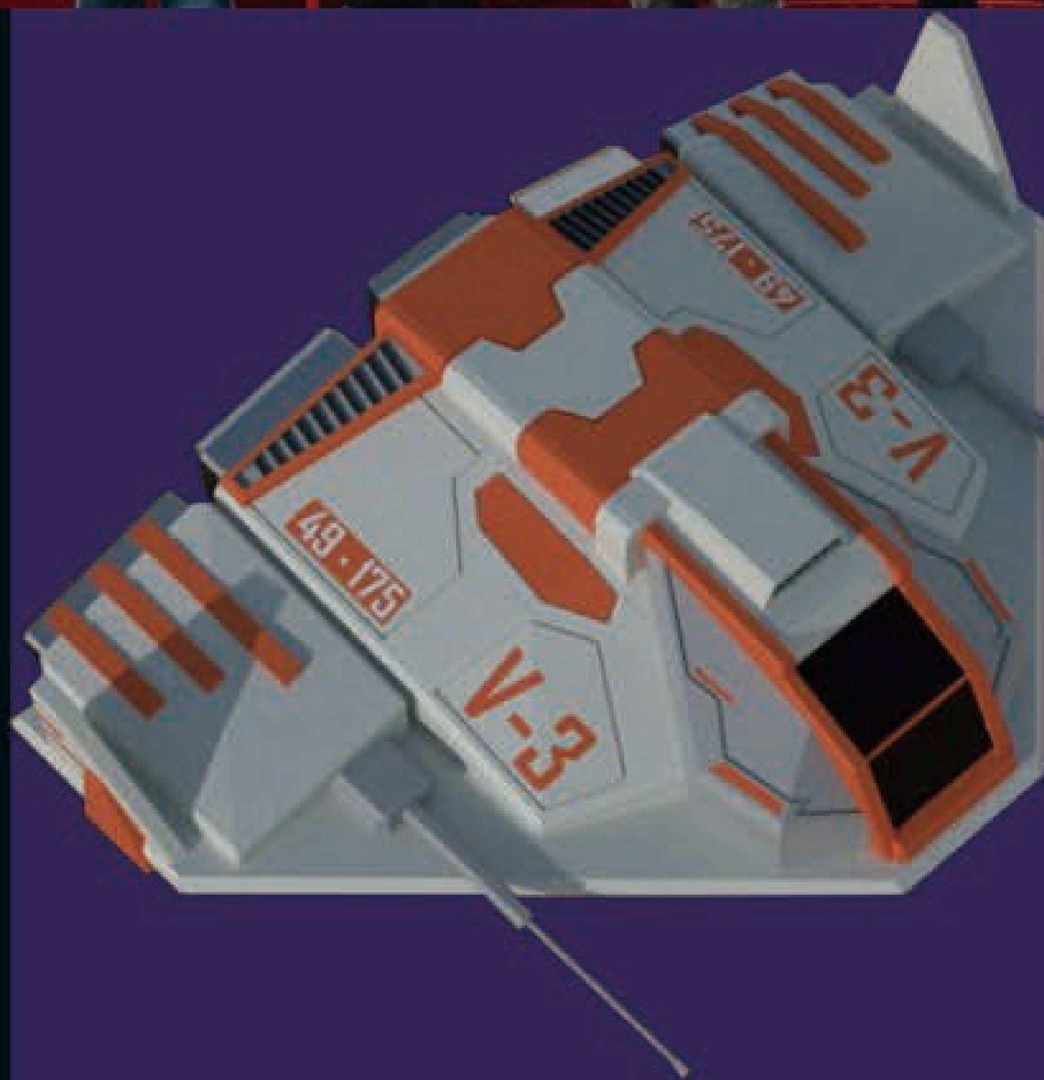
将会有精彩的音乐：

65daysofstatic是Sean Murray最喜欢的乐队，本作的音乐就是由他们创作的。而他们也曾与Hello Games一起到拉斯维加斯办过一场演唱会。

音乐也是程序生成的：

以65daysofstatic的音乐为基础，结合特殊的算法，生成了无穷无尽的音乐曲目，根据玩家当前的处境，音乐会动态改变。只有在一些特定的地点才会播放完整的曲目，至于在哪就由玩家自己发现了。









可能是生活在模拟程序中的。当记者问“如果模拟理论是真的，对于我们的存在会有何影响？”Bostrom如此回答：“其中一个重要意义就是死后的世界。从自然主义的观点，我们死后就腐烂了。但假设我们是模拟程序的一部分，如果程序停了，是可以重启的。你可以将一个程序生成的数据输入到另一个程序，这并不违背自然规律。”

如果世界是模拟程序，那创造者的意图是什么？

这个问题谁也无法解答，也许就像Hello Games的宇宙创造者们一样，这纯粹是出于好奇。或者说是“既然我能创造宇宙，为什么不造一个出来玩玩呢？”

《无人深空》没有现实世界那么复杂与丰富，但它却可能是个比现实更好的世界。这个世界里没有疾病，没有流血，大部分星球都有美丽的风景。虽然这个世界里也有死亡，不过会在原地重生。只是玩家死去后会损失一些东西。开发者认为需要有一定程度的死亡惩罚，这样才能让玩家更珍惜生命。

死亡惩罚同样适用于其他生物。“游戏的世界就是冲突。”Murray说。“当玩家进入一个星球，看到了外星生物，他们的第一反应可能是把它杀了。但是我们希望玩家在杀了几次之后会感到自己那么做是不大妥当的。在本作中杀戮不会得分，也没有金币。”

程序员Hazel McKendrick说：“在这个世界里你不是神。你并不强，不能创造让你无坚不摧的枪。玩家其实十分渺小，大部分时候你对周围的世界还会有点恐惧。”

这种庄严感也来自Murray小时候在澳大利亚的所见所感。“我的父母在那里经营一个巨大的农场，有125万英亩。那里有金矿，有7条飞机跑道。去那里甚至都没有路可以走，只能坐飞机进去。方圆几百里就我们一家人。我们每天早上都要去检查那些帮助我们生存的机器是否正常运转。那里可能是地球上最接近火星表面的地方。那是一种非常奇特的感觉——感觉自己是一个巨大世界里的一个小点。”

“在我们策划这款游戏的时候，最先想到的一件事就是情感。”Murray说。“那种降落到完全陌生星球上的感受，你知道那是一个从未被访问过的地方。在人类内心的深处都有强烈的探索需要。其他游戏也有探索，但一切都是别人已经建好的。哪些门是能开的，哪些是不能开的，门开了之后发现一个小秘密——成千上万的人早已发现的秘密。”

通过程序生成技术，《无人深空》确保每一个星球都会是一个惊喜，开发者本身所探索过的星球也不到亿亿分之一，这个宇宙对他们来说同样是完全未知的。而且即便是游戏发售之后，哪怕有上千万人去探索这个世界，全部加起来能探索到的星球数量可能也不到亿分之一。

“这是一个令人悲伤的事实。当我们观看星际地图时，看看那些星星，每个都有相应的行星围绕着他们，星球上都有自己的生命与生态体系——而其中绝对、绝对、绝对的大部分永远都不会有人到访。也许在未来的某个时候，游戏的服务器将会关闭。这里的一切都将不复存在，而拔掉插头的将会是我们。”Murray伤感地说。



《见证者》可以说是今年年初最为让人惊艳的小品佳作，本作由《时空幻境》的制作人所打造，强调了纯粹的解谜乐趣。为了确保喜爱本作的玩家能够享受游戏带来的乐趣，本次的攻略将只带来与奖杯相关部分的谜题解法，以帮助想要迅速取得白金的玩家，不想被提前透露谜题答案的玩家请谨慎查看本攻略。

文 乙太　美编 小瑟

见证者	Thekla	益智
PS4 The Witness		中文版
2016年1月26日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为39.99美元		

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆 / 方向键	移动
右摇杆	转动视角
○键	取消 / 退出解谜模式
× 键	确定 / 进入解谜模式
L1 键	加速移动
OPTIONS 键	暂停

游戏目的



本作的舞台是一个无人的小岛，岛上的居民均已经被石化，而石化的原因并不得而知，我们在游戏的最后也无从知晓。本作是没有任何实质上的剧情的，玩家所要做的，便是在无人岛的各个区域不停地解开谜题板上的谜题，并且激活不同区域的光束机。当激活一定数量的光束机后，玩家就可以前往小岛中央的山顶完成最后的谜题，并且离开小岛了。本作的游戏目的十分简单，游戏也没有限制玩家的流程，玩家可以在这个开放的小岛上尽情享受解谜的乐趣。

谜题说明

本作的所有要素都是围绕谜题展开，虽然游戏中有着六百余个谜题，但大致能够被分为数种固定的类型，不同类型的谜题有着不同的解谜规则，下面就分别为大家介绍一些游戏中的一些基础谜题类型。当然，除了基础谜题外，游戏中还有一些需要根据环境解开的谜题，具体笔者会在流程攻略中为大家进行介绍。

迷宫

迷宫是游戏中最基础的谜题类型，基本所有谜题都一次为基础。迷宫的解法也很简单，以大圆点为起点，在谜题板上画出轨迹使其能够达到细圆头形状的终点即可。由于是基础谜题，因此游戏中的其他类型的谜题，也基本都是在迷宫规则的基础上，加入其他规则构成。



六边形

部分谜题的迷宫通路上会出现六边形圆点，折现圆点代表了玩家所画出的轨迹必须通过它们。如果未通过的话，即便到达终点也不能算是解谜成功，因此会限制住一些解谜的路线，不过总体难度也不算高。



黑白方块

黑白点的谜题刚出现时可能会使玩家困扰一阵，不过这些谜题的规则其实并不复杂。只需要将不同颜色的方块用轨迹分隔在不同的区域中即可，不能出现同一个区域中有不同颜色的方块。初期只有黑白色的方块，到后面还会出现多种不同颜色的方块，不过原理是共通的。需要注意的是，不需要把所有同种颜色的方块划在同一个区域，只需要保证没有不同颜色的方块出现在同一区域即可。



对称谜题

对称谜题的解法与普通的迷宫解法类似，只不过玩家在一个起点开始的操作，同时也会在另一个起点产生影响。此时需要确保两条轨迹同时到达不同的终点，才能顺利把谜题解开，因此解谜的路线会被有所限制，总体而言难度不高。

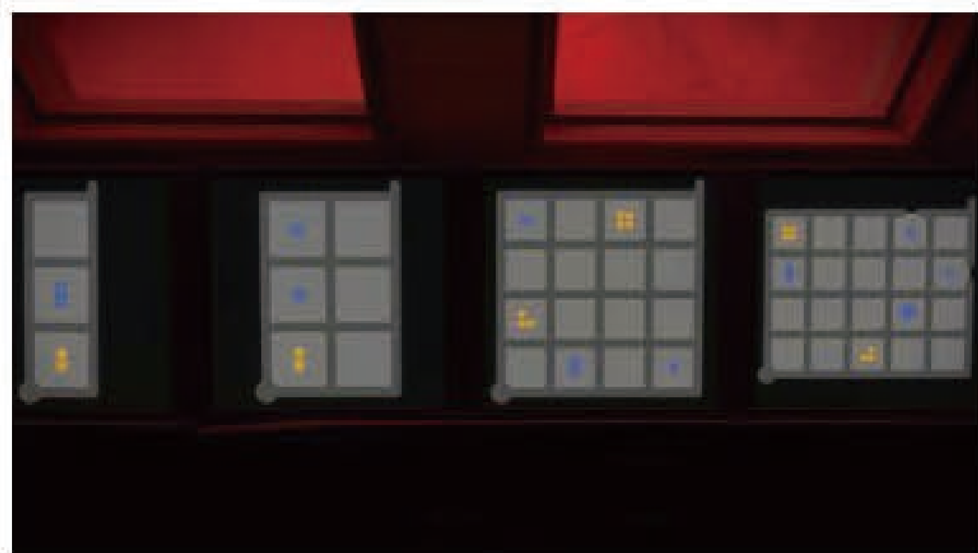


俄罗斯方块



俄罗斯方块为在迷宫的格子中出现的由多个方块构成的图形，这些图形代表了玩家所画出的轨迹，必须将谜题盘上的格子分隔出与俄罗斯方块一样的形状。如果出现多种一样的俄罗斯方块的话，就必须分隔出相同数量形状的格子。游戏中的俄罗斯方块分为斜体的与不斜体的两种，其中斜体代表了玩家规划出的形状方向可以发生变化，而不斜体的则代表方向不能发生变化。

此外，谜题板上有时会出现空心的蓝色俄罗斯方块，这些方块能够用来抵消实心的俄罗斯方块，被抵消的形状就无需再被分隔出来了。需要注意的是，蓝色方块必须与需要被抵消的方块被分隔在同一个区域之中。



有色八角形

八角形是会有多种颜色出现的，规则是必须与另一个相同颜色的图形被分隔在同一区域中。也就是说，如果谜题板上出现了相同颜色的八角形与方块的话，则可以把它们分隔在同一区域之中。此外，不同颜色的八角形图案可以被分在同一区域之中，不过需要确保同种颜色的八角形至少有两个。

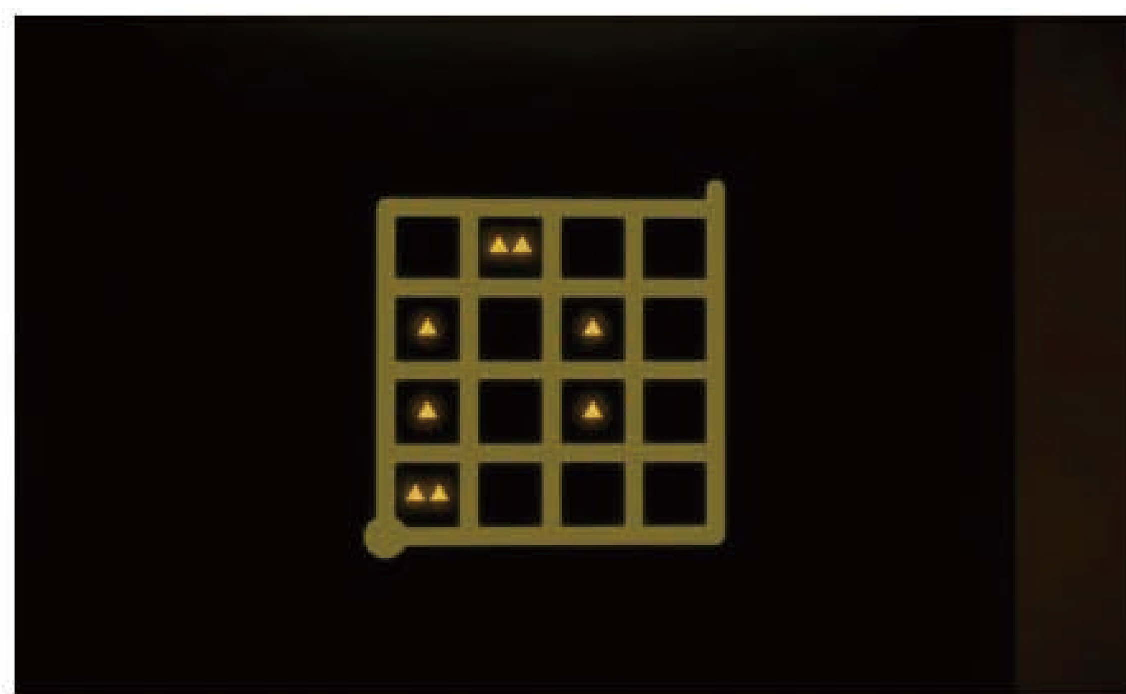


Y 字型图案

Y 字型的图案能够用来抵消任意一个其他的图案，不过必须与需要抵消的图案分隔在同一区域内。



三角形图案



三角形图案代表了其所在方格旁必须有轨迹经过，而三角形的个数代表了至少必须经过的边数，被经过的边数超出了三角形个数是不会影响谜题的解答的。

快速移动

游戏中提供了在不同区域间快速移动的方法，那就是游戏中的码头，码头处一般会有明显的标识，具体可以参考下图，玩家只需要在码头处滑动一旁的滑锁，就能召唤出一条小船，之后在小船的地图上画出想要移动的轨迹，就能让小船将你运送到指定的地点了。

除了码头外，游戏中还有不少连通各个区域的捷径，这些捷径一般都需要解开谜题后才能开启，一般不会出现在玩家的必经之路上，即使不开启也毫无影响。

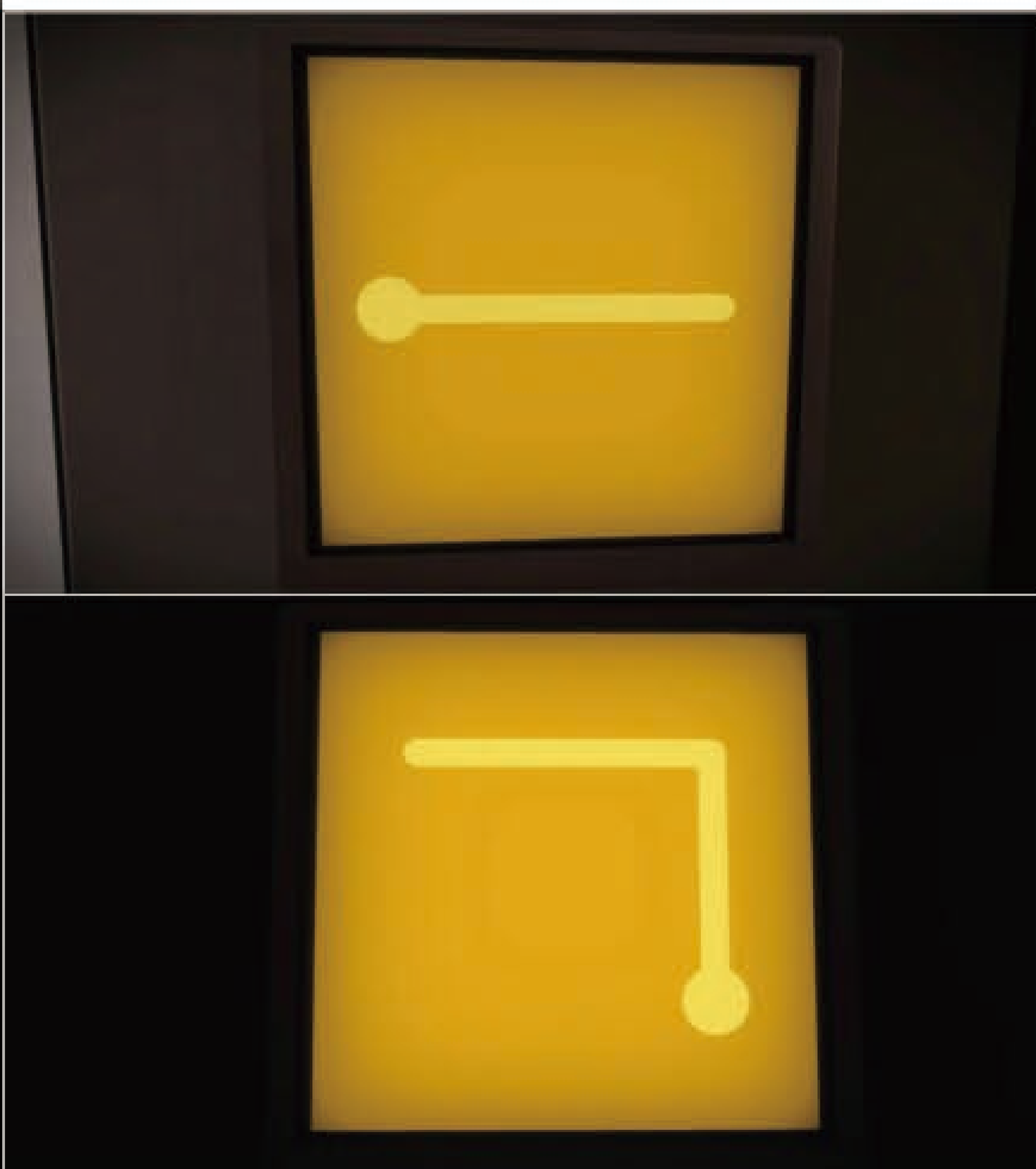


流程攻略

由于本作是一款较为烧脑的解谜游戏，因此如果你是一名想要完美体验游戏乐趣的玩家，笔者并不建议完全按照攻略游玩，攻略仅仅是在卡关时能够提供一定的帮助。此外，本攻略仅会涉及与流程有关的谜题部分，以方便想要快速白金本作的玩家速通，并不会涉及游戏中诸如环境谜题之类的隐藏谜题，以确保玩家的游戏乐趣。

花园

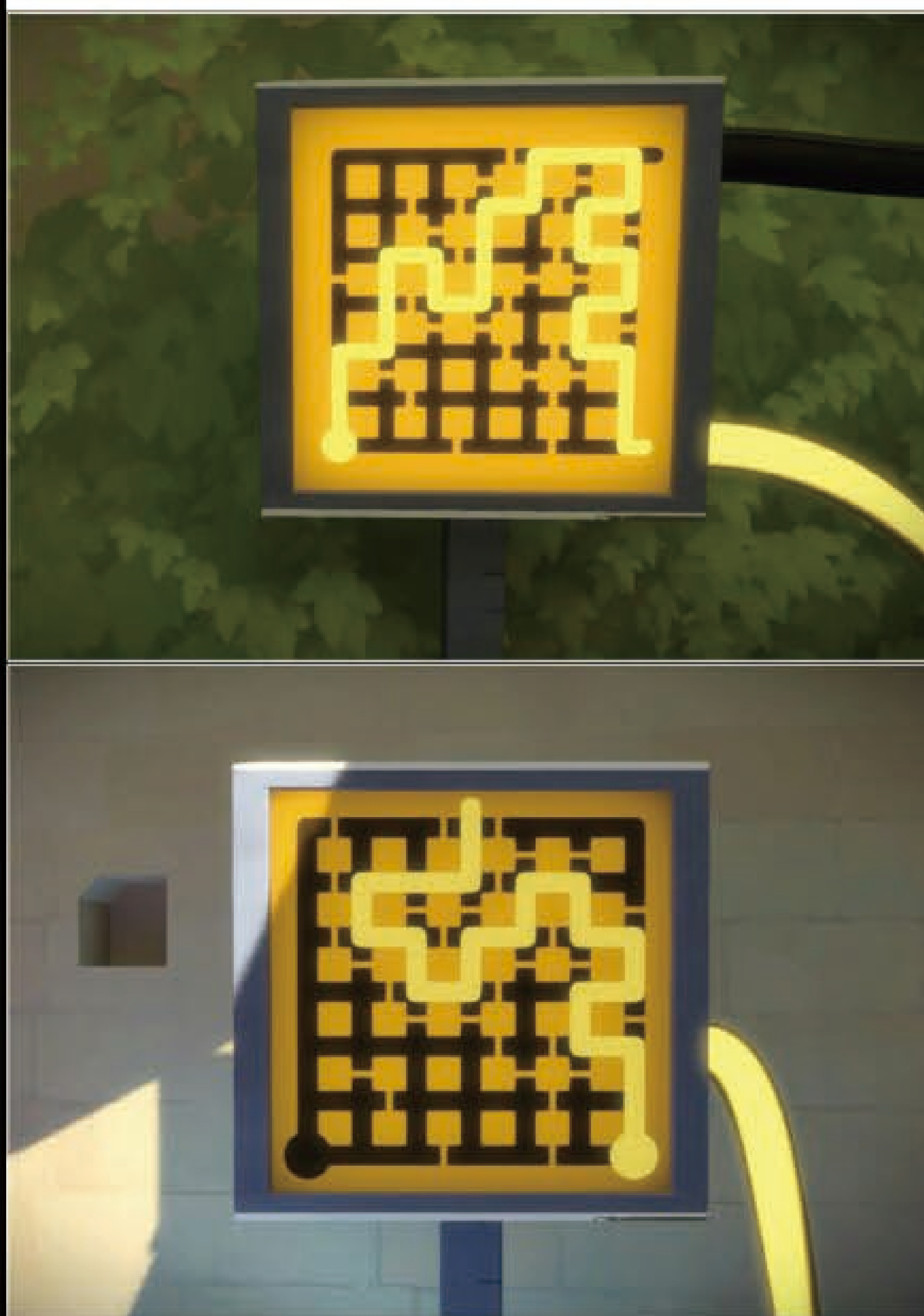
1. 开场醒来后一路向前走，这里会有两个基础谜题，用于打开锁住的门，具体如下。



2. 打开门后来到花园，首先能够看到花园中的第一个谜题，解开后连接谜题的光缆会亮起，跟随光缆连续解开下面三个谜题，之后会被指引到大门处。



3. 此时大门处的门锁还不能被解开，需要沿着连接门锁的两条未亮起的缆线，分别解开两组谜题，之后滑动门锁上即可打开大门。

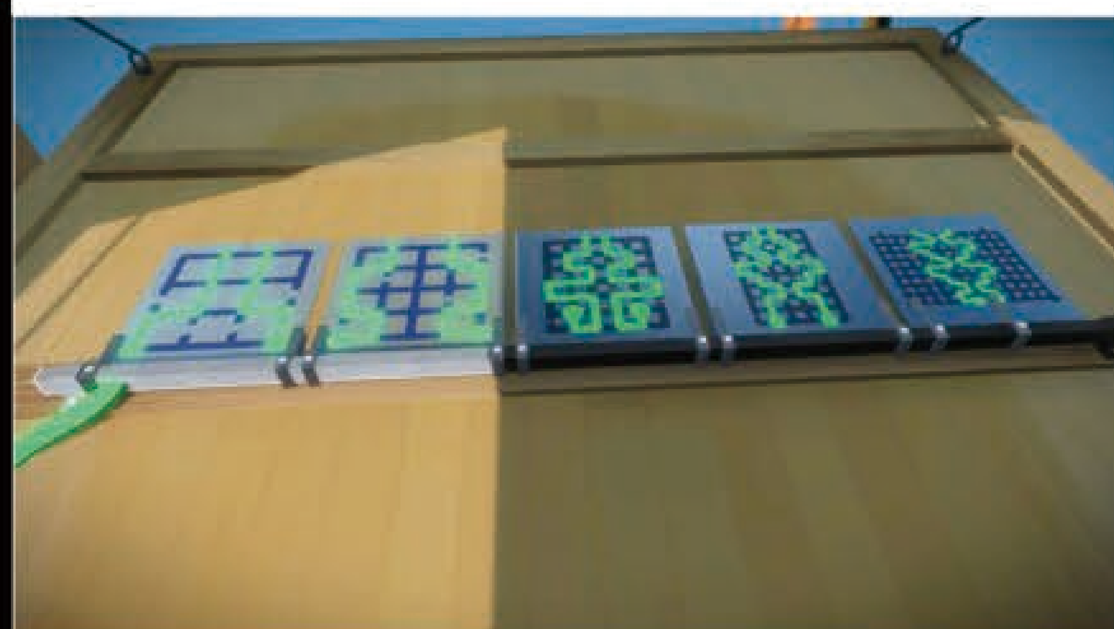


4. 走出花园后左转，沿着小路继续向前，会看到蓝色与绿色的两组谜题教学，具体的解法如下图，完成后即可从右侧前往下一区域。



工房

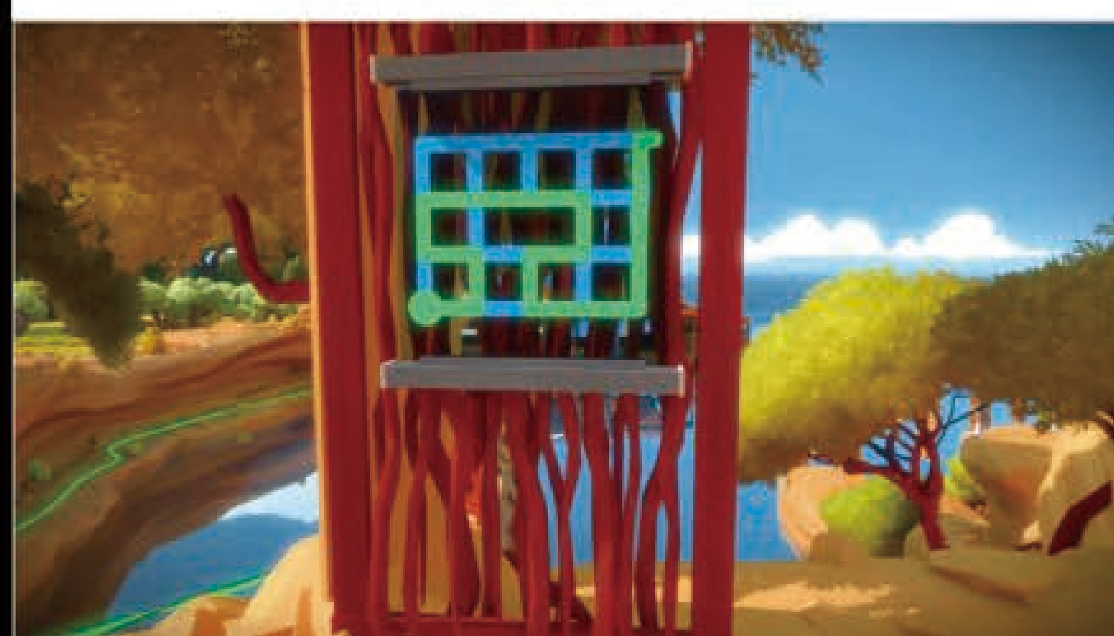
1. 来到工房后，首先解开最简单的对称谜题开门并进入其中。先前往最深处的木板处，并且解开这里的一组谜题。



2. 跟随发光的电缆回到工房中央，分别解开这里的两组谜题，均为对称谜题的进阶版。



3. 解开谜题后光缆会被点亮，顺着光缆走到一扇门处，用下图的方法解开谜题，之后从右侧的小路向下走。



4. 小路右侧的悬崖处有一组谜题，这是之后谜题的起点，用下图方法解开后点亮光缆，之后顺着光缆前进。之后沿路解开两组谜题，具体的解法如下。



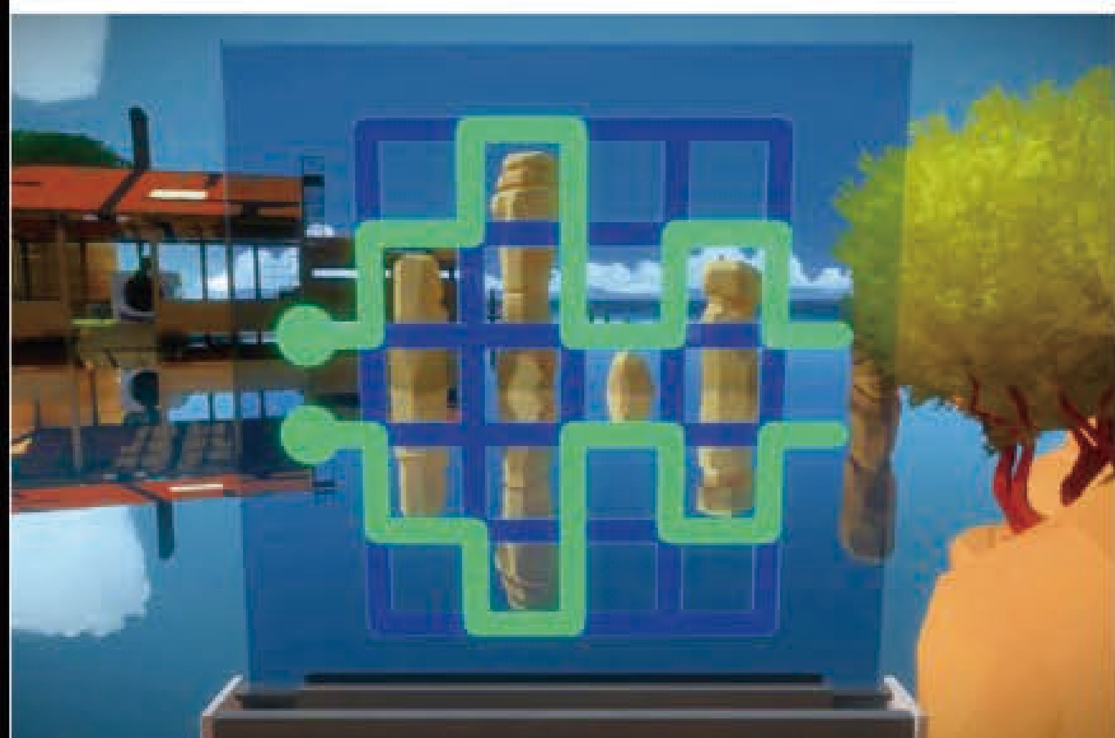


▲注意同种颜色的六边形只能用同种线路经过。



▲这一组谜题中黄色的轨迹会逐渐变淡，知道最后变成透明。不过只需要记住对称的原则，最后一部分的谜题也能轻松解开。

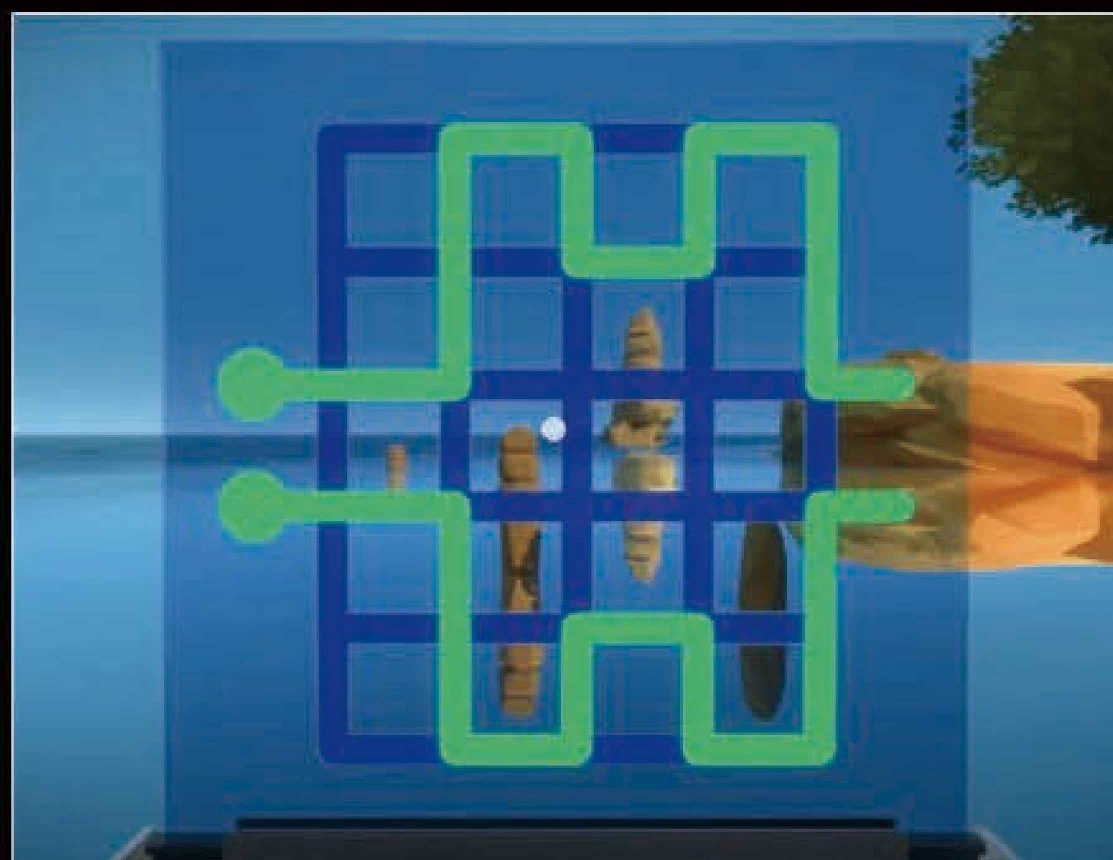
5. 继续往下走到尽头，这里会有一组特别的对称谜题。玩家需要根据谜题板后作为参照的石头或树木来画出轨迹，具体的解法如下。

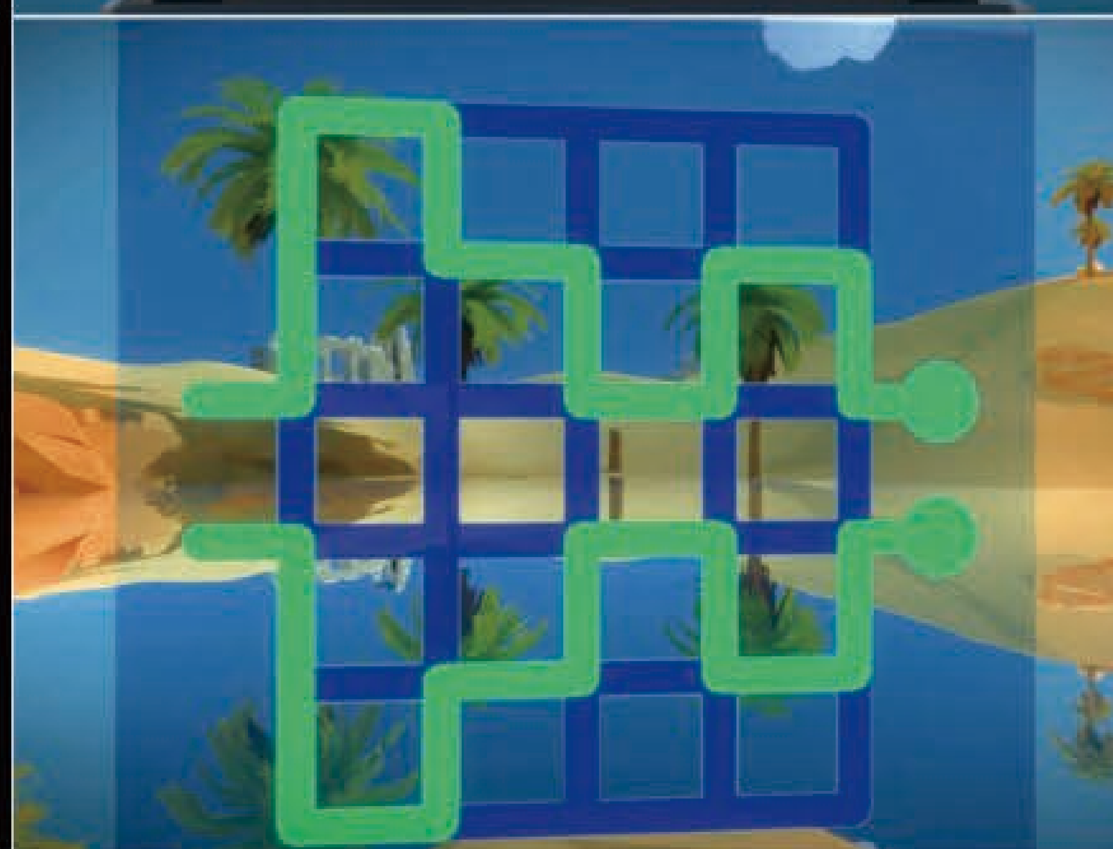






▲该谜题的参照必须调整好角度才能看出来。





6. 解完上面的谜题后，沿着点亮的光缆回到门处，并且解开谜题开门。继续前进可以看见相对的两组谜题，这里的谜题比较特殊，优先完成可以直接走完的黄色轨迹的谜题。之后再对照黄色轨迹的谜题板，在与之相对的蓝色轨迹的谜题板上画出镜像的轨迹即可，具体如下。完成谜题后，滑动场景中央的滑锁，即可激活第一台光束机。





果园

1. 启动第一处激光后按原路返回大门处，之后可以看到对面醒目的桃花林。来到桃花林后首先处理这里的谜题，此处的谜题也需要按顺序完成。首先完成前三个谜题，谜题板上会出现与一旁的苹果树的树枝伸展方向相同的轨迹，以一旁的苹果树为参照物，苹果所处的树枝即是轨迹需要到达的终点，具体解法如下。







2. 穿过一个小门后还会有两个与果树有关的谜题，不过难度比之前的稍高，解开后可以在尽头的院子内找到一些原画与设定。



▲需要根据断掉的树枝来确定作为参照物的树的正确方向。



▲轨迹的终点为参照物的树上缺失树枝的位置。

沙漠遗迹

1. 走出果园后返回对面的大门处，此时走正对果园方向的左侧，一路前进即可来到沙漠遗迹地区。直接来到位于沙漠中央的遗迹，这里的谜题需要通过光照查看轨迹后进行解答，同样需要依次完成，位于地面的三个谜题的解法如下。



▲一开始只能观察到该谜题板一半的轨迹，另一半要滑动背后的开关使其移动后才能观察到。

2. 之后需要解开位于高处的谜题板上的谜题，直接在下方变换角度观察后滑动出轨迹即可。完成前三块后第四块才会出现，具体的解法如下图。



3. 完成四块谜题板后，需要滑动最下侧的开关使后侧的谜题板转动到正面，才有机会观察板上的轨迹，解法如下。



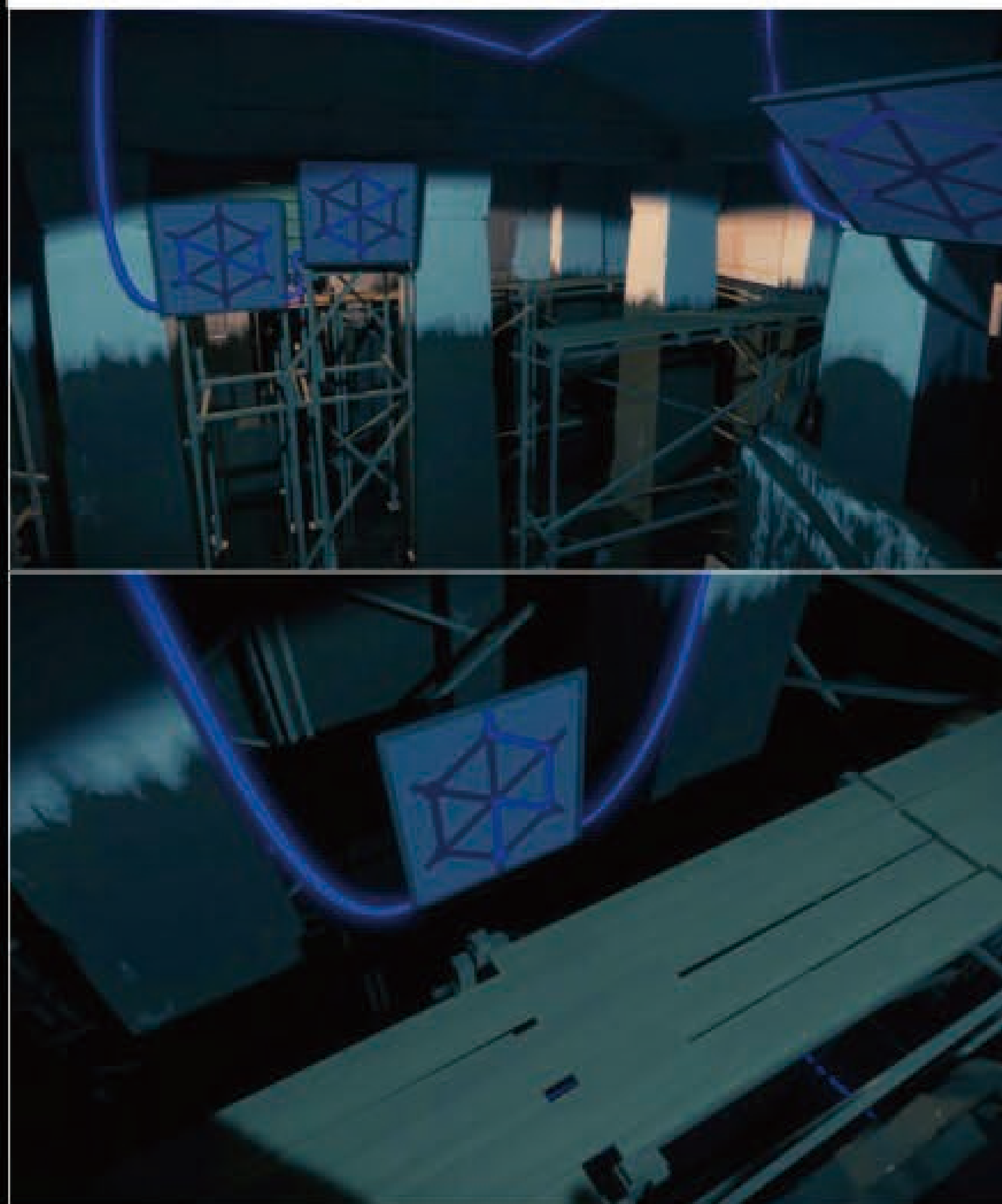
4. 沿着光缆来到遗迹下层的入口，滑动开关开门。进入遗迹后有三个谜题板，解开前两个后，地面上的第三个才会打开。这里的谜题需要通过调整侧面蓝色的灯光控制器来改变光源的位置，从而观察谜题板上的轨迹，具体的解法如下图。

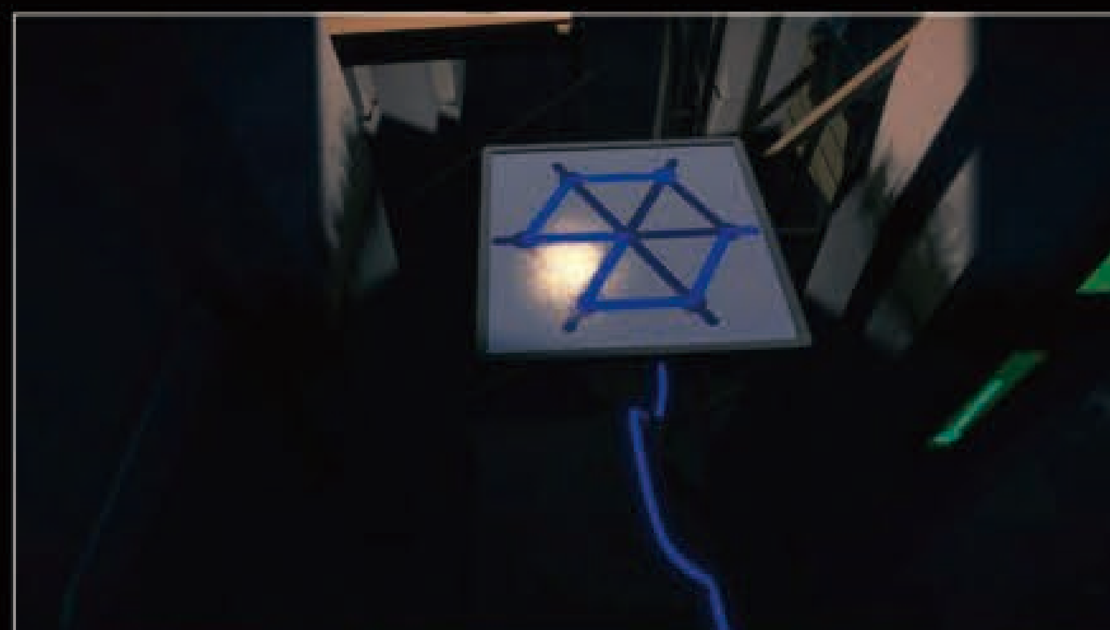


5. 沿着光缆来到下层，这一场景中会有五块谜题板需要依次解开，板上的轨迹都需要通过观察水面的倒影获得，注意好轨迹的起点与终点，具体的解法如下图。



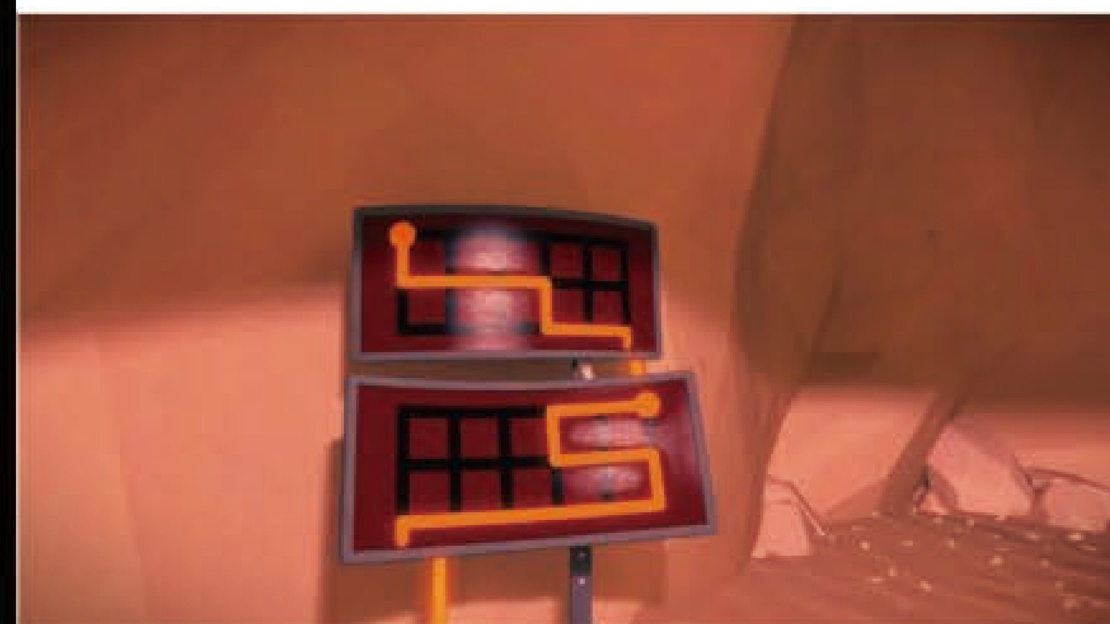
6. 开门后继续往下前进，这里的谜题需要通过开关调节水位后，再从不同的角度观察轨迹后才能解开，具体的解法依次如下。







7. 下一区域会出现弧形的谜题板，需要调整好位置才能观察到轨迹。场景的深处有开关，不过要将场景中的所有谜题解开后才能开启，具体的谜题解法如下。





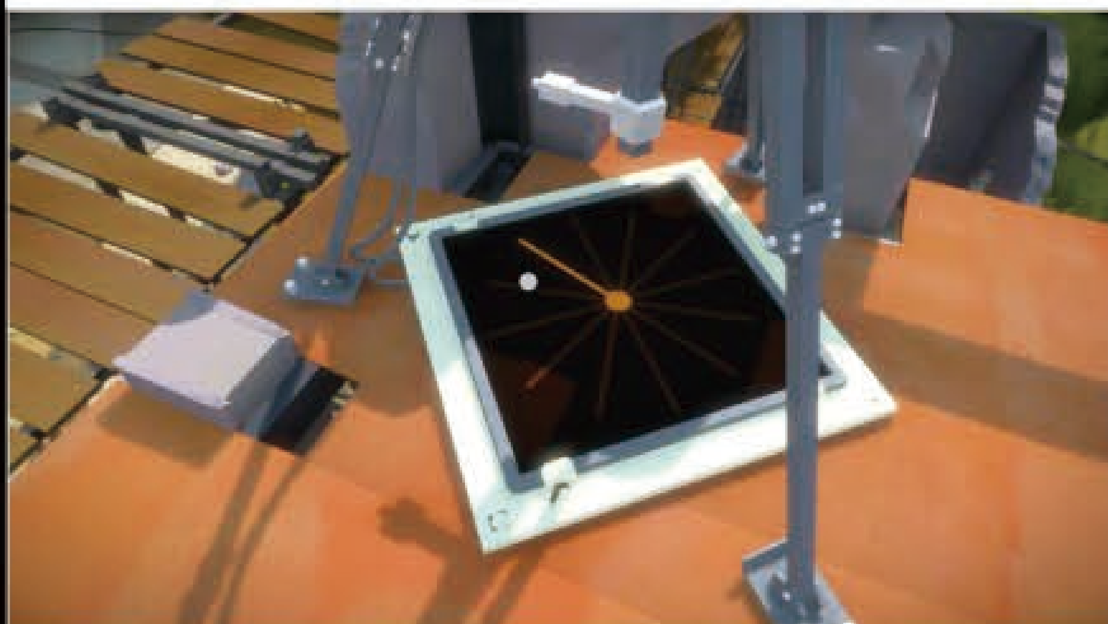


▲需要从其背面下方水面的倒影观察轨迹，再绕到正面进行解谜。



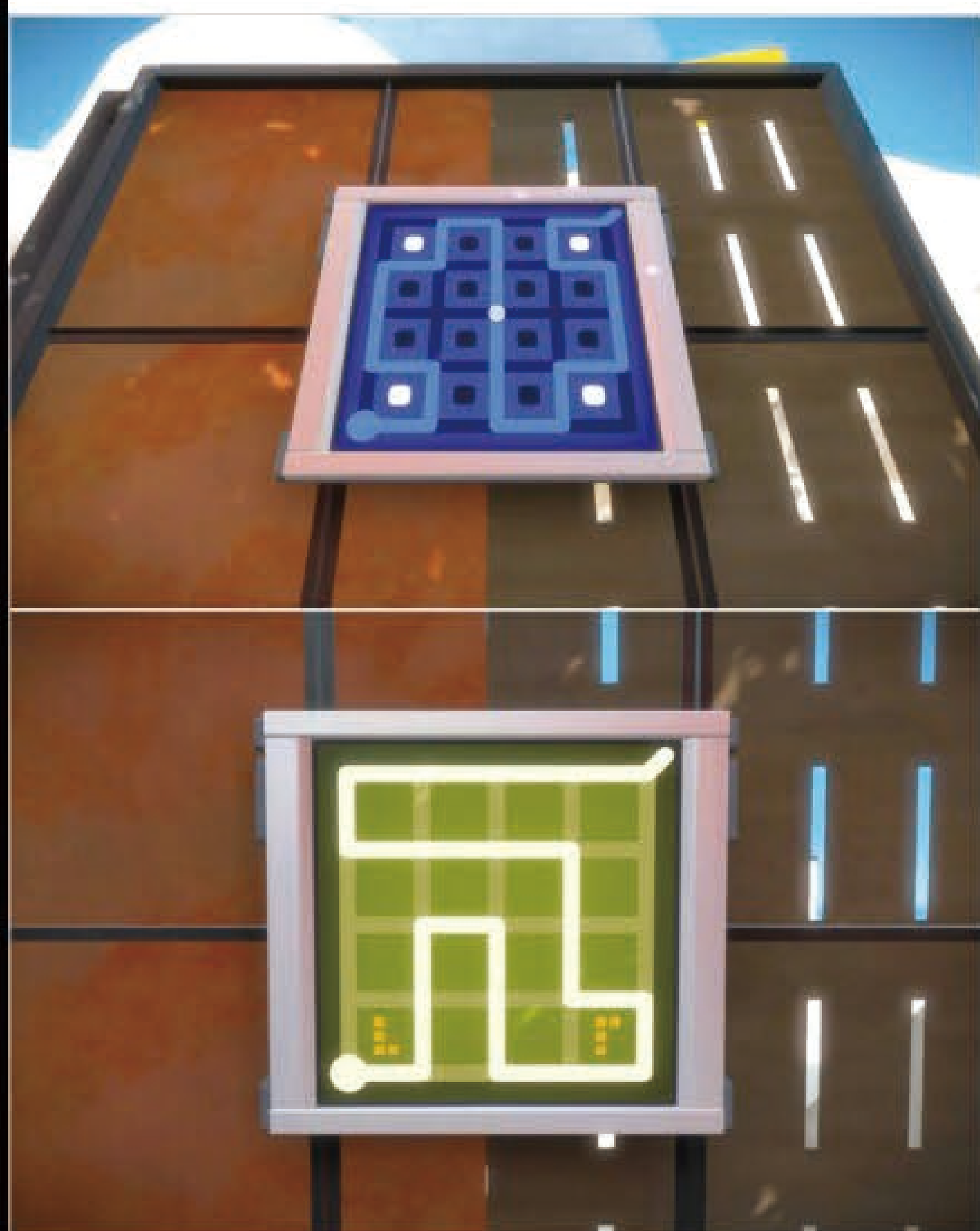
▲需要向上滑动背面的开关转动其角度，才能通过水中的倒影观察到谜题板上的轨迹。

8. 解开谜题后进入升降机并且滑动开关，升降机便会上升并且启动第二台光束机。不过此时光束机的光束并没有射向山顶，此时需要沿着光束的方向前往一个带有反射板的高台，按照下图的方向调节反射板的位置，才能将光束反射至山顶。

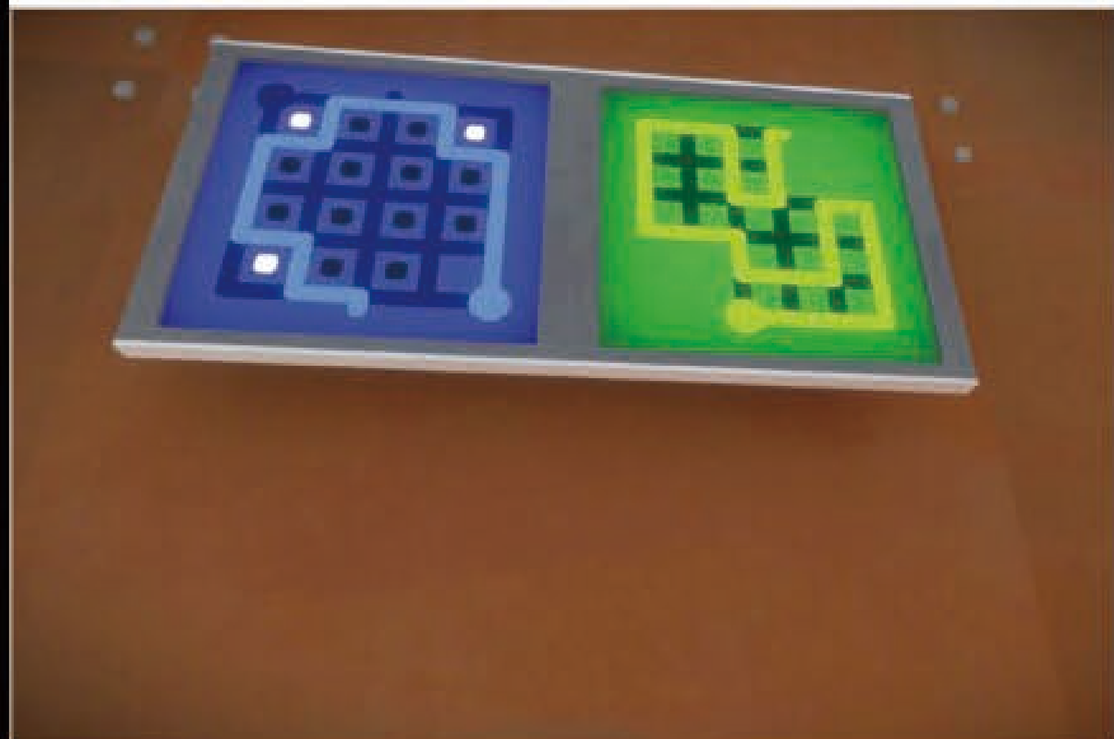


采石场

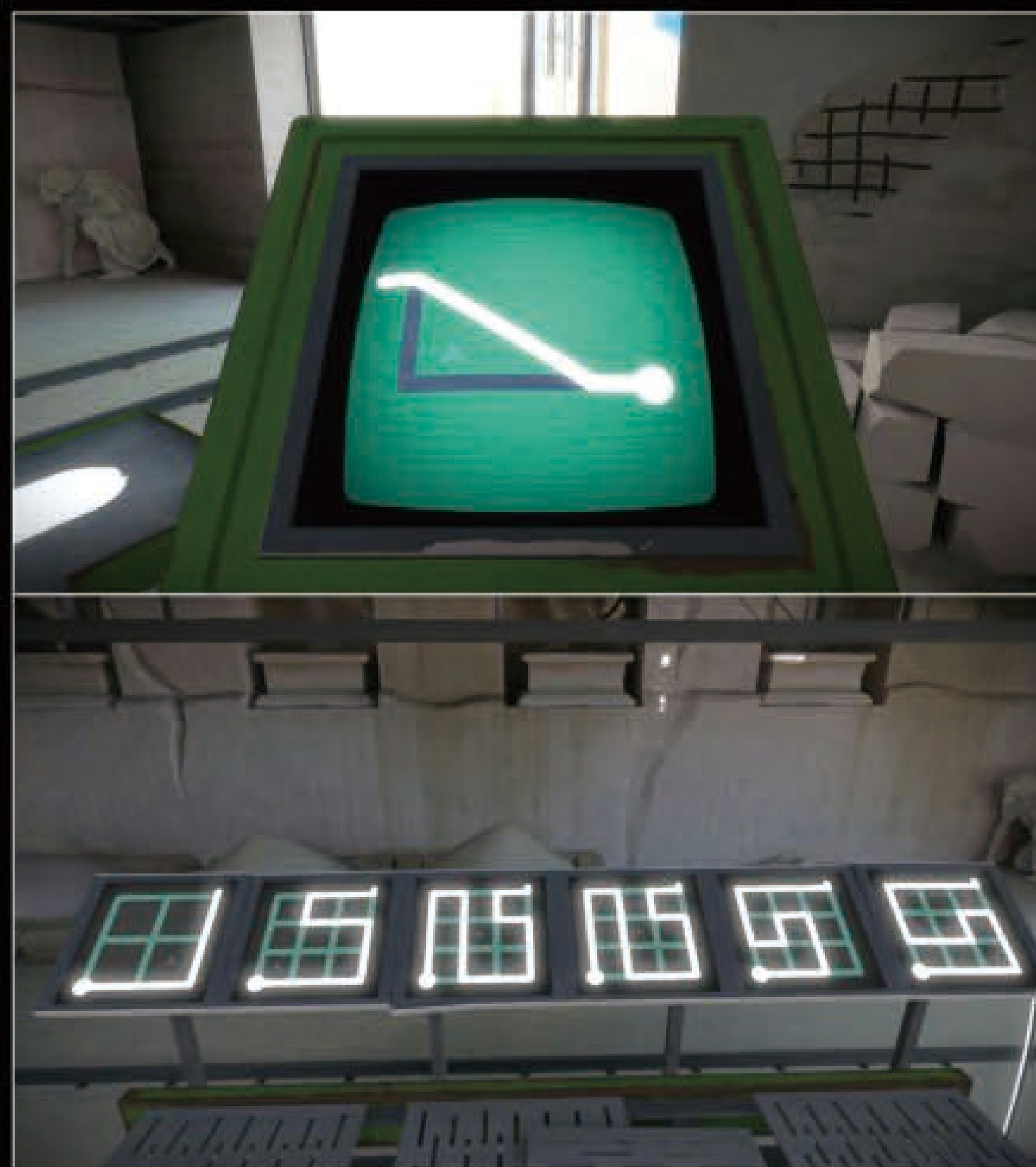
1. 从沙漠遗迹朝光线发射方向走出来后，先走左侧的小路前往采石场和伐木场，用于开启入口的两组谜题解法如下。



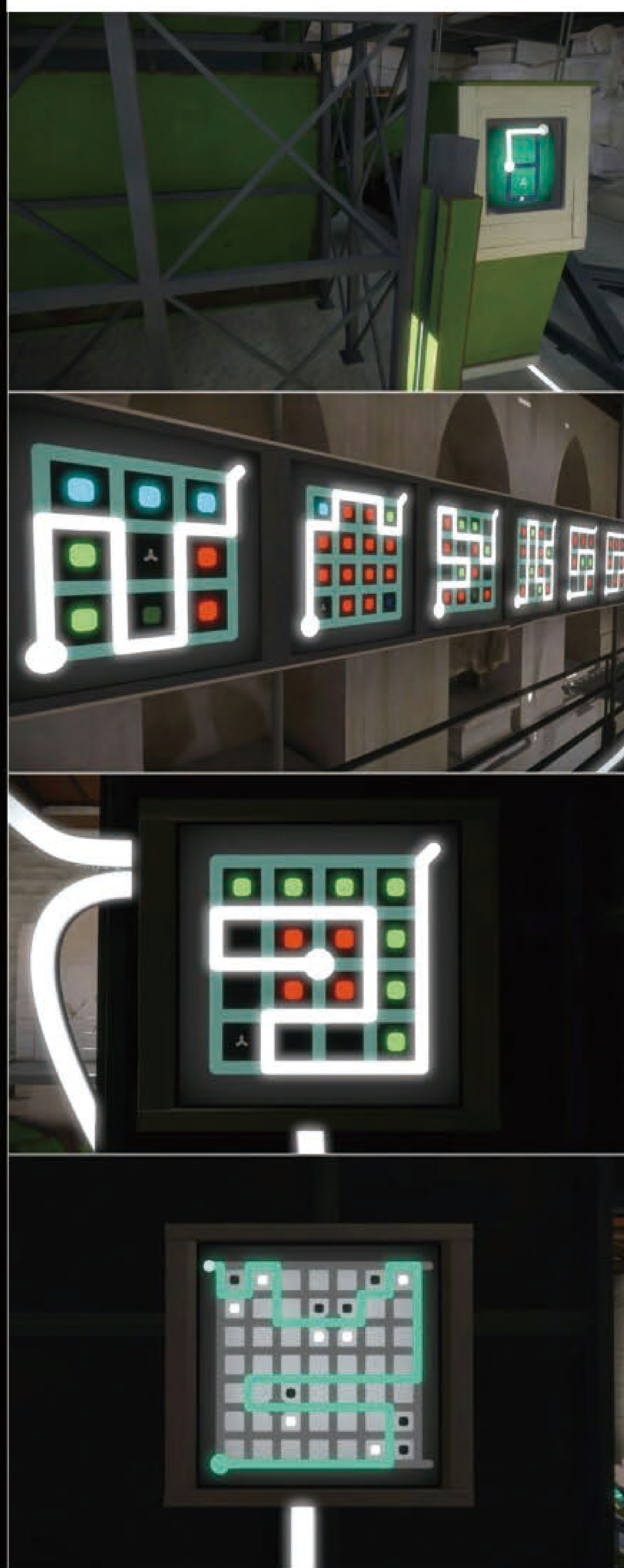
2. 进入该区域后，首先往左走前往采石场，解锁大门的两组谜题的解法如下图。



3. 进入后首先调查一边的绿色谜题板，画出下图的轨迹，这样用于连通较高平台的踏板就会升起，平台上的一组谜题的解法如下。



4. 此时另一处的绿色控制台会亮起，需要站在控制台旁的绿色踏板上，参照下图的方式在控制台上画出轨迹，这样就能使踏板升起。之后沿着二楼的平台来到对面，并且沿着光缆解开这里的一系列谜题，具体的解法如下。



5. 调查二层最里侧的控制台，并且画出下图的轨迹，可以使一旁的楼梯放下，此时解锁屋内另一侧的门锁，可以开启通往屋顶的道路，不过此时不需要前往。



伐木场

1. 前往右侧的伐木场，首先前往右侧的低陷区域解开这里的一组谜题，具体的解法如下。



2. 返回上层，照下图轨迹画出中央绿色控制台的轨迹，使踏板上升。沿踏板来到上层，此时需要解开这里的一组谜题，此时一旁的闸口会打开。此时站到尽头的平台上按照下图的轨迹滑动一旁的控制台，就能让踏板滑动过来，此时需要迅速跑到踏板之上。



3. 此时前往对面的高层平台，这里也有几组谜题需要解开，具体的解法如下。



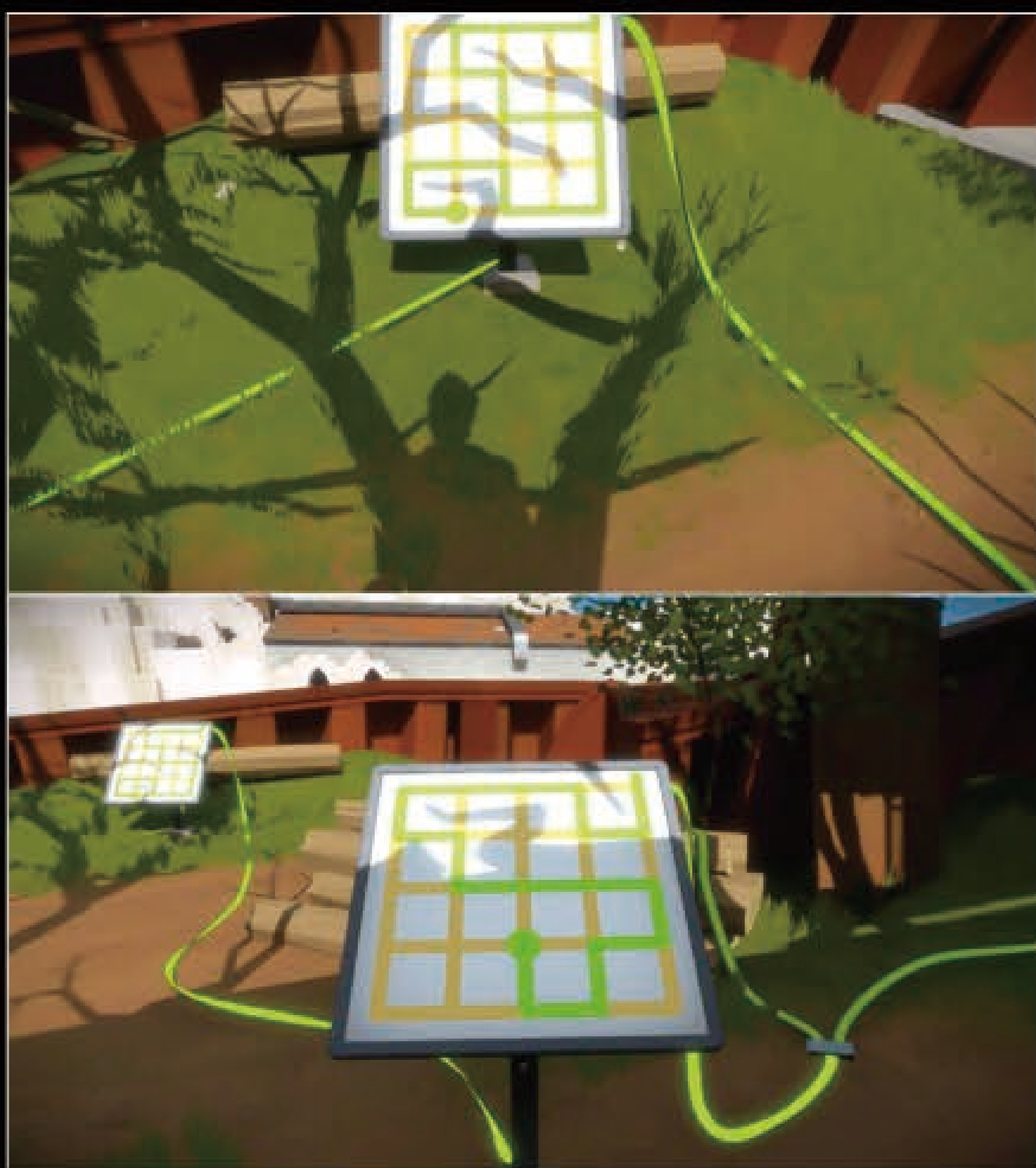
4. 此时返回采石场，通过之前开启的道路前往楼顶，并且来到光束机附近，用下图的方式解开谜题即可激活第三台光束机。



树荫

1. 返回采石场的入口处，通过之前的小桥前往树荫区域，首先前往最左侧，这里是之前伐木场的上层区域，滑动铁门的滑块开门，进入该区域后依次解开谜题。这里的谜题需要玩家根据树影在谜题板上的分布，绕开这些树影画出轨迹，具体的解法依次如下。

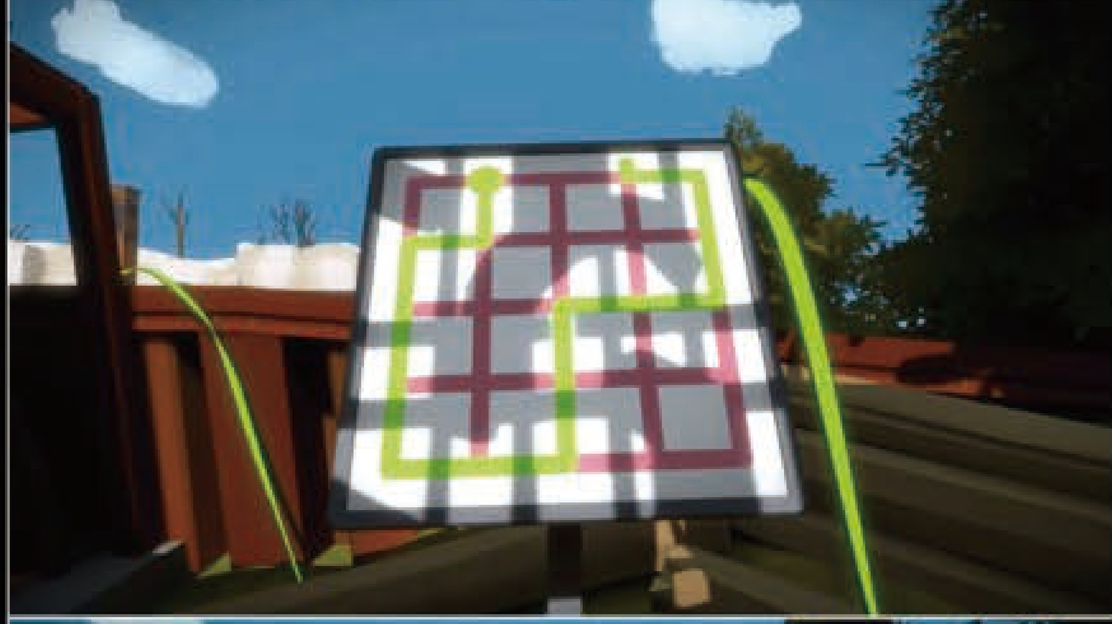






▲该谜题需要在铁门打开的时候才能看到完整的树影分布，不过由于铁门会限时关闭，因此需要再次将其打开后迅速解开谜题。



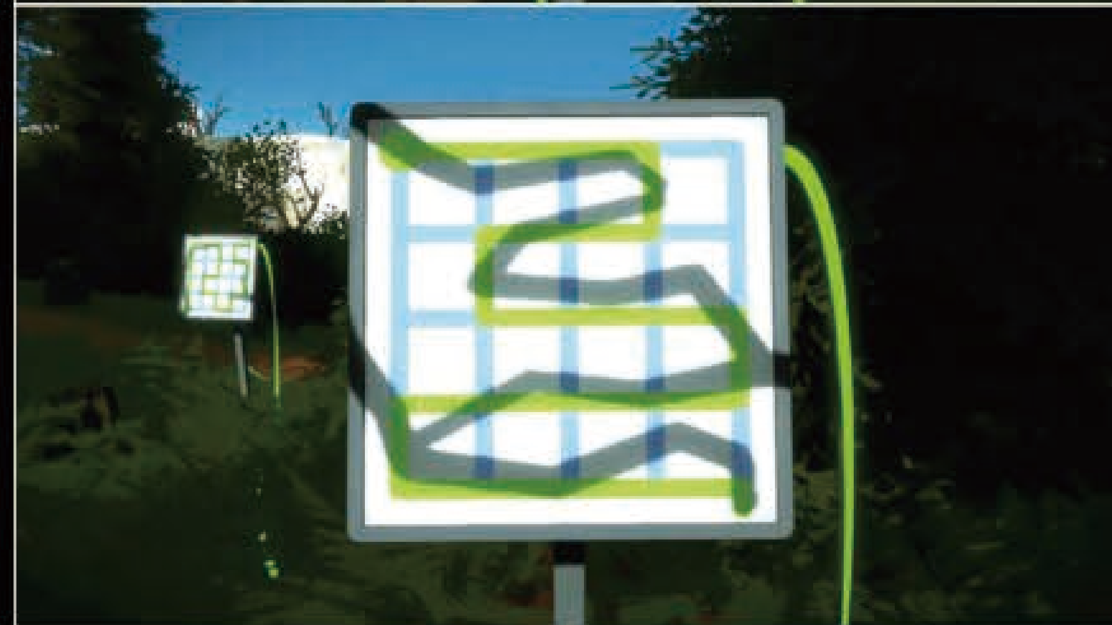




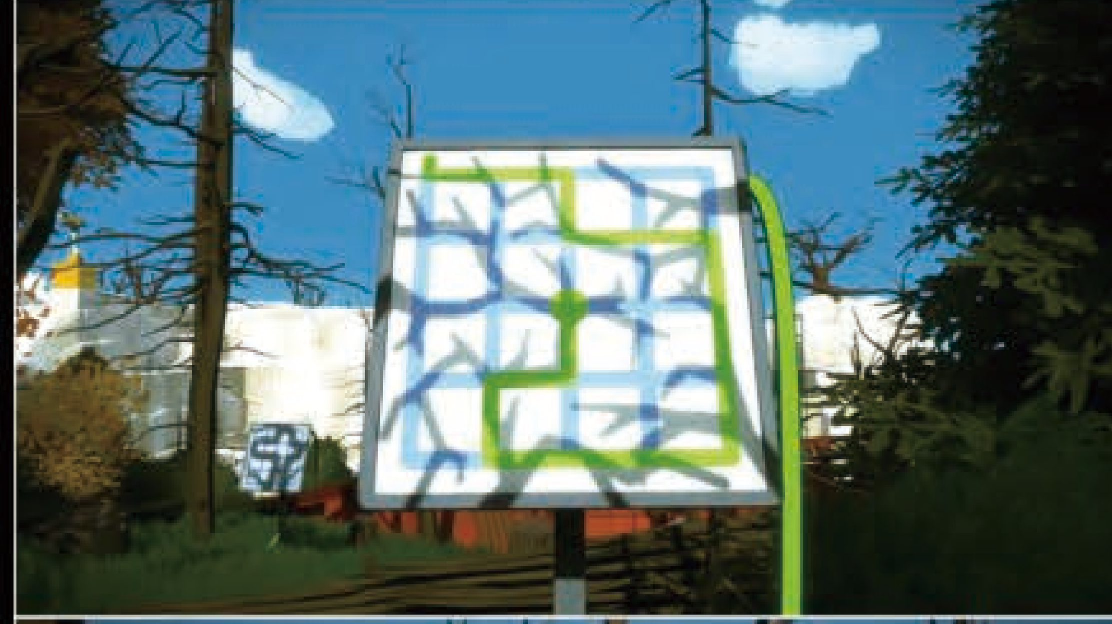


2. 解开上面八个谜题之后，光缆会分成两路展开，因此分别有两组谜题需要解开，首先解开右侧的谜题。这里的谜题的轨迹恰巧为树影的轨迹，与之前的谜题规则恰巧相反，具体解法如下。











3. 完成以上 5 个谜题后，树荫中央的大门会打开一半。此时返回岔路口，前往左侧完成另一组谜题。该组谜题不仅需要参考谜题板上的倒影，还需要参考旁边参照物上的倒影来画出轨迹，具体解法依次如下。





4. 解开全部两组的谜题后，前往树荫中央的大门处，按照下图方法解开这里的谜题，解开激活第四台光束机。



堡垒

1. 朝山顶方向走出树荫区域，此时左转能够来到城堡区域。堡垒的前后分别有两个迷宫，完成任一迷宫后并且在此处解开对应方向的谜题，都能激活此处的光束机，也就是第五台光束机。

2. 首先来讲解由草丛构成的迷宫，首先从下图左下角的迷宫为第一个入口进入迷宫。之后依次在每个迷宫的尽头解开谜题板上的谜题即可，每个谜题板上的谜题都有不同的规则，具体解法如下。全部完成后，前往中央建筑的上层，根据之前四个谜题板上的路线，在中央的谜题板上画出总路线图，即可解开谜题。



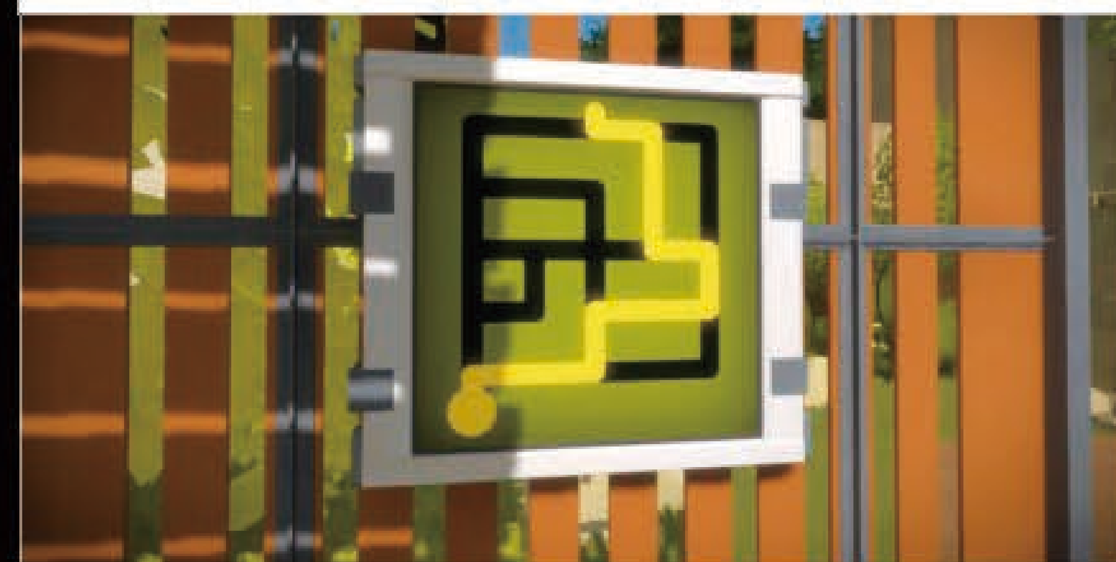
▲第一个谜题只需画出走到迷宫尽头的路线即可。



▲第二个谜题需要画出不踩草坪走到终点的路线。



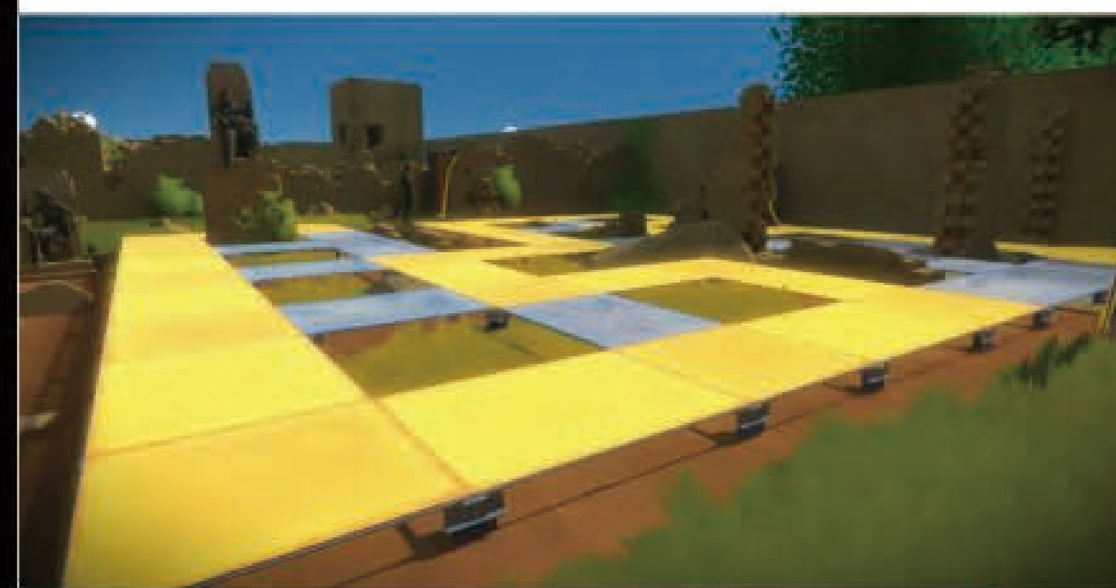
▲第三个谜题需要通过听脚步声，画出脚步声最小的路线。



▲第四个谜题需要对比现实迷宫与谜题板上迷宫的构造，根据现实迷宫上草丛缺失的路线来画出路线。



3. 如果选择解另一侧由玻璃地板构成的迷宫的话，则需要先根据谜题板的结构规划出路线，之后直接在迷宫中走出相应的路线，四个迷宫的解法依次如下。全部完成后，同样需要前往中央建筑的高层。







▲被树枝挡住的区域，需要直接从一旁的木板绕路通过。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施





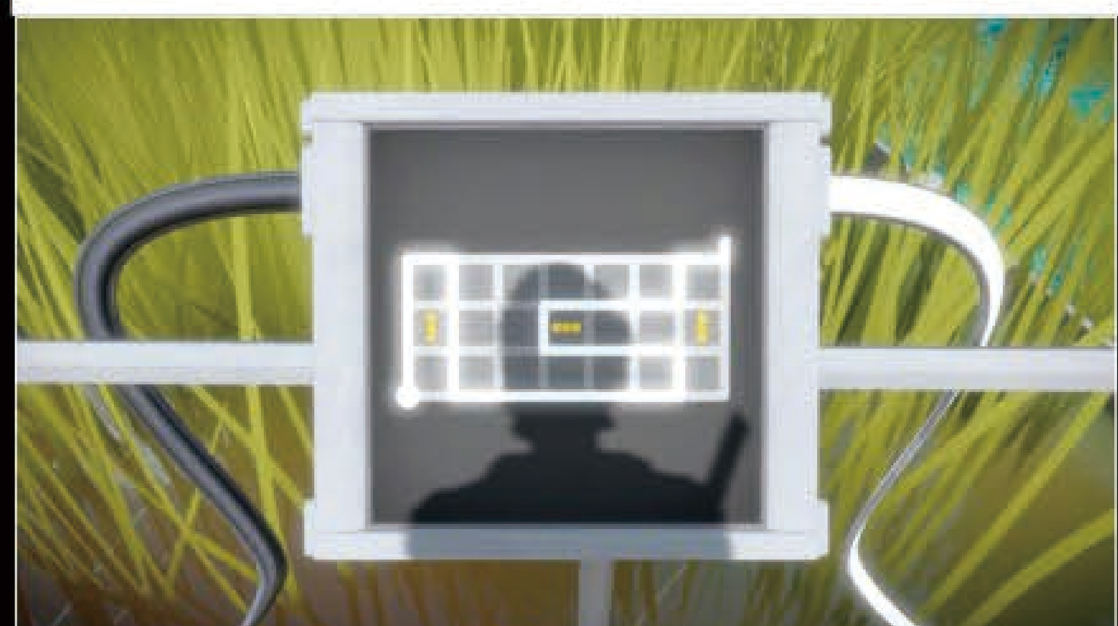
湿地

1. 从堡垒的入口处离开，之后往左走到达湿地区域，滑开大门上的滑锁后即可进入，右手边会有两组谜题，解开后桥便会通电，具体的解法如下。

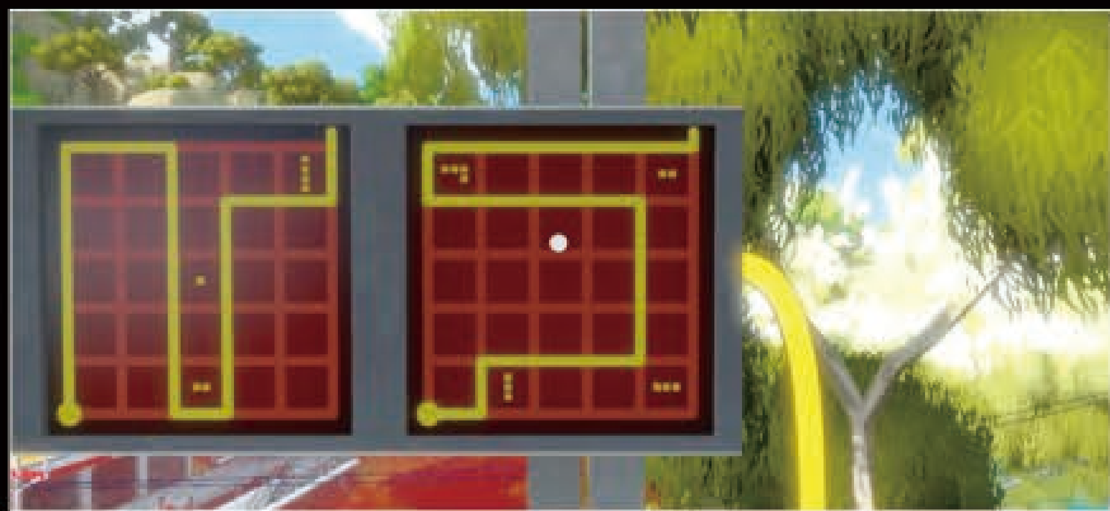




2. 之后站到中央的桥上，解开桥上谜题板上的谜题就能使其移动，待其与对岸连接后，前往上层解开一组谜题，之后下层的门会打开，谜题的解法如下。

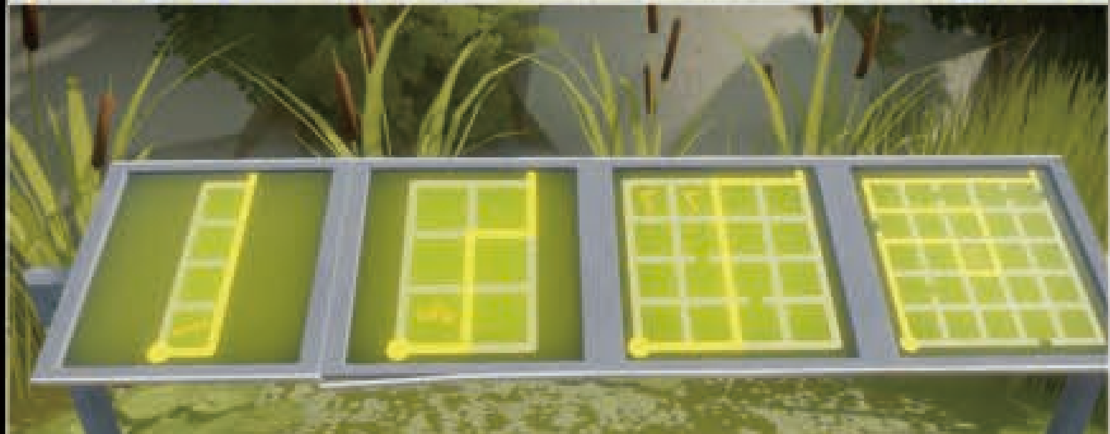






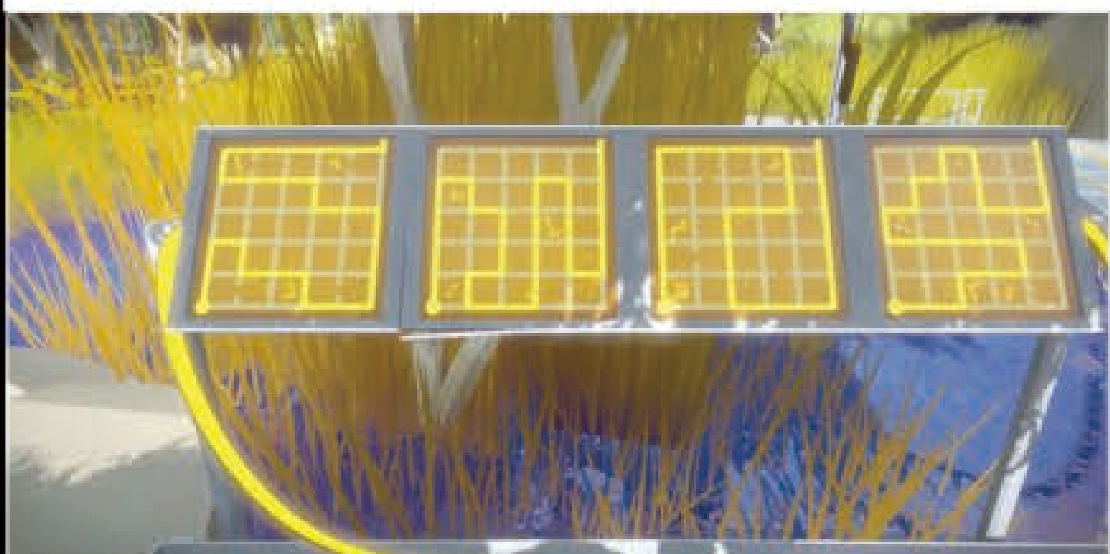
3. 穿过刚刚解锁的门后，用如下的方法依次解开两组谜题。之后来到尽头的桥上，解开桥上控制台的谜题，使桥转向蓝色方块对应的区域。







4. 继续前进，岔路口的左侧会有一组谜题，解开后往回走，能够发现左侧有一条小路通往地下。



5. 解开地下的谜题后，沿着被点亮蓝色光缆前往另一处地下，此时解开第二组谜题，之后再次沿着被点亮的光缆前往红色水域旁的地下，解开第三组谜题，之后顺着点亮的光缆前往中央的平台。



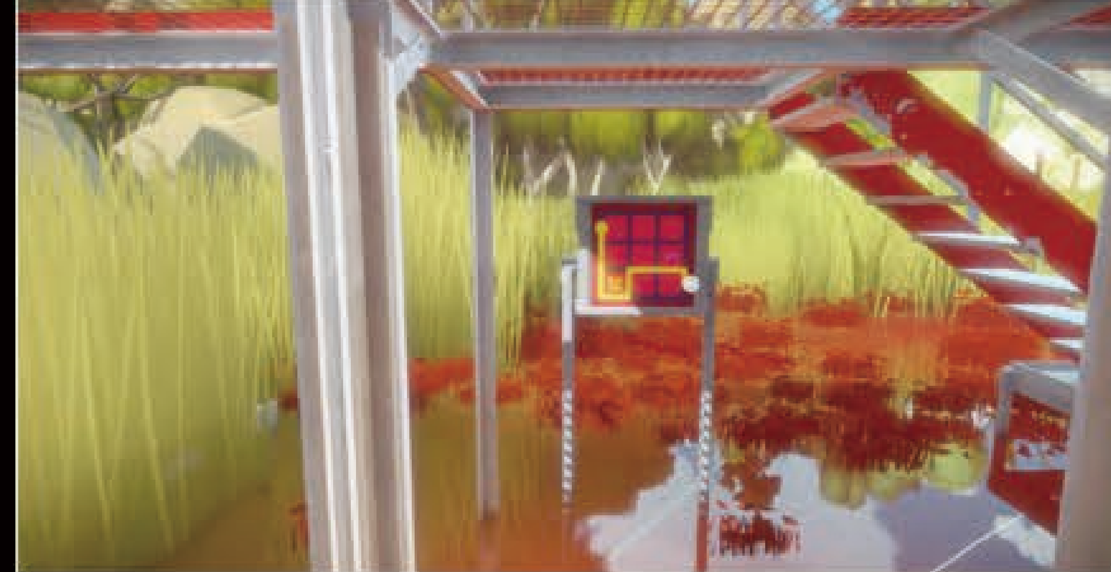




6. 中央平台旁的水中有一块谜题板，按照下图的方式解开谜题后能够使所站的平台下降，之后后退一格，再按照下面第二张图的轨迹改变谜题板上的轨迹，使背后的平台下降。此时转身会看到另一块谜题板，按照第三张图上的轨迹解谜，使左侧的平台下降，之后沿着楼梯一路前进。滑动尽头的滑锁，即可点亮第六台光束机。

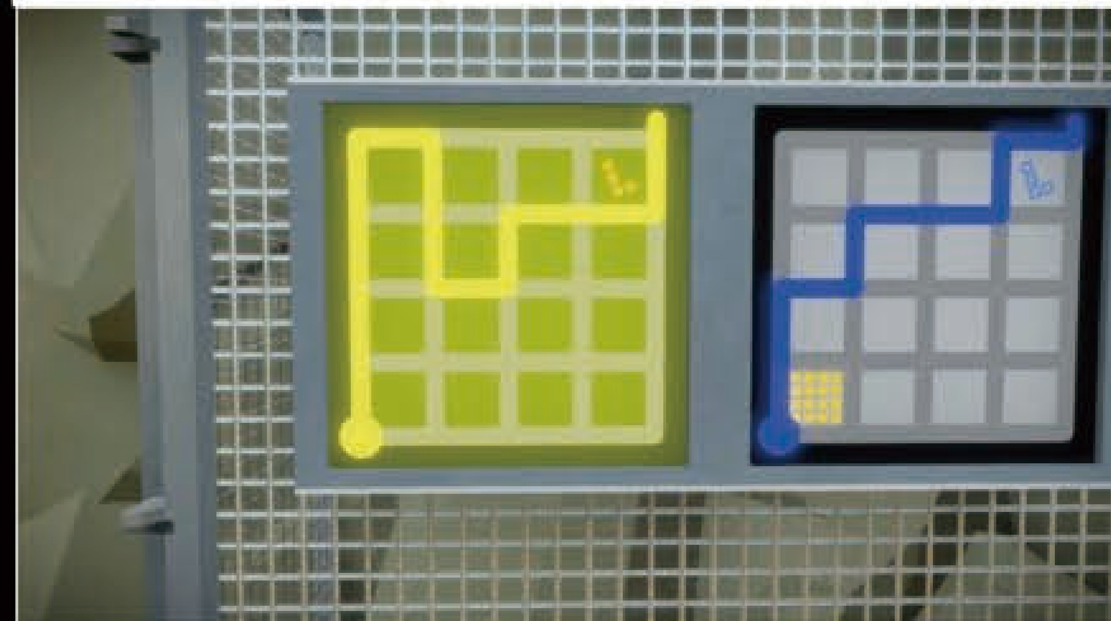


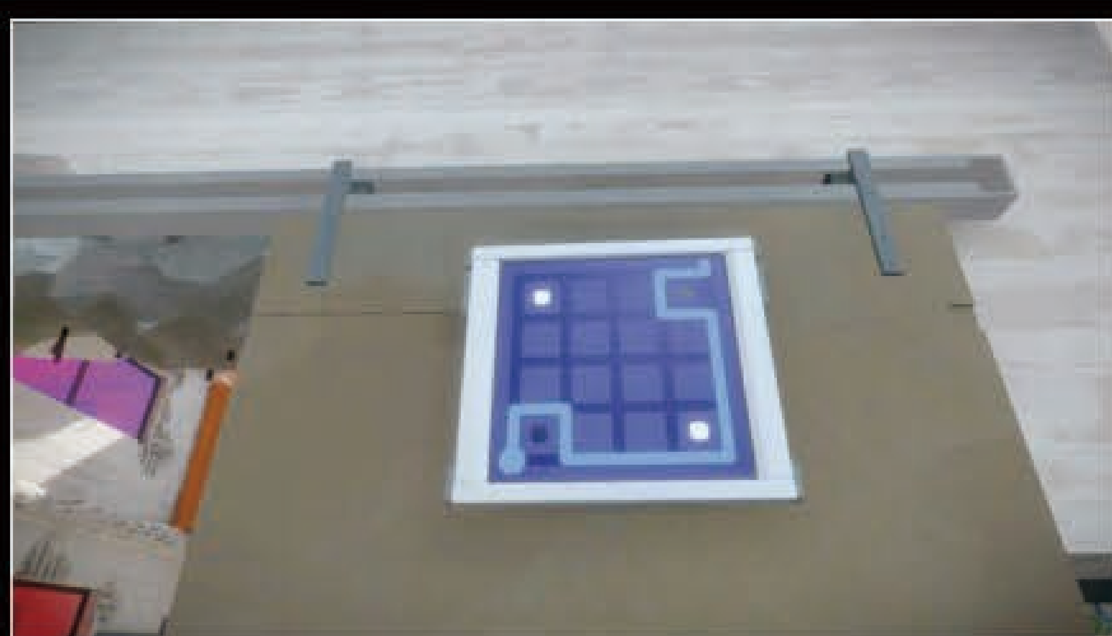




温室

1. 从光束机所在处原路往下走，能够在楼梯的左侧发现一条小岔路，沿着岔路前进能够看到一扇门，按照下图的方式解锁后，从左侧的山路上山。之后走到能够看到海岸的山腰处，从左侧的小道下山，之后再左转走到尽头即可看到温室，按照下面第二张图的解谜方法解锁大门后即可进入。





2. 进入后解开场景内的两组谜题，注意不同颜色的方块不能再同一区域即可，具体解法如下。解开谜题后，滑动中央蓝色门旁的滑锁开门。



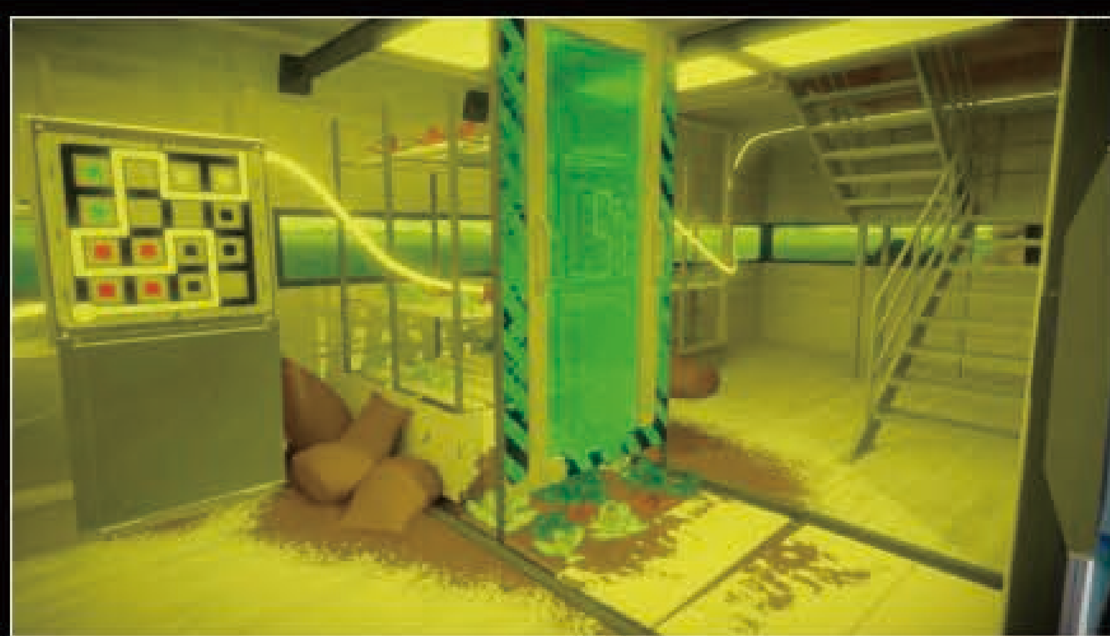
3. 门后的场景中有着三个谜题板，用正常的方法观察是得不到谜题答案的，必须透过场景中央的有色玻璃观察才能观察到谜题板上正确的颜色分布，从而得出需要画的轨迹，具体解法依次如下。



▲第一个谜题需要透过黄色的玻璃进行观察。



▲第二个谜题需要透过蓝色的玻璃进行观察。



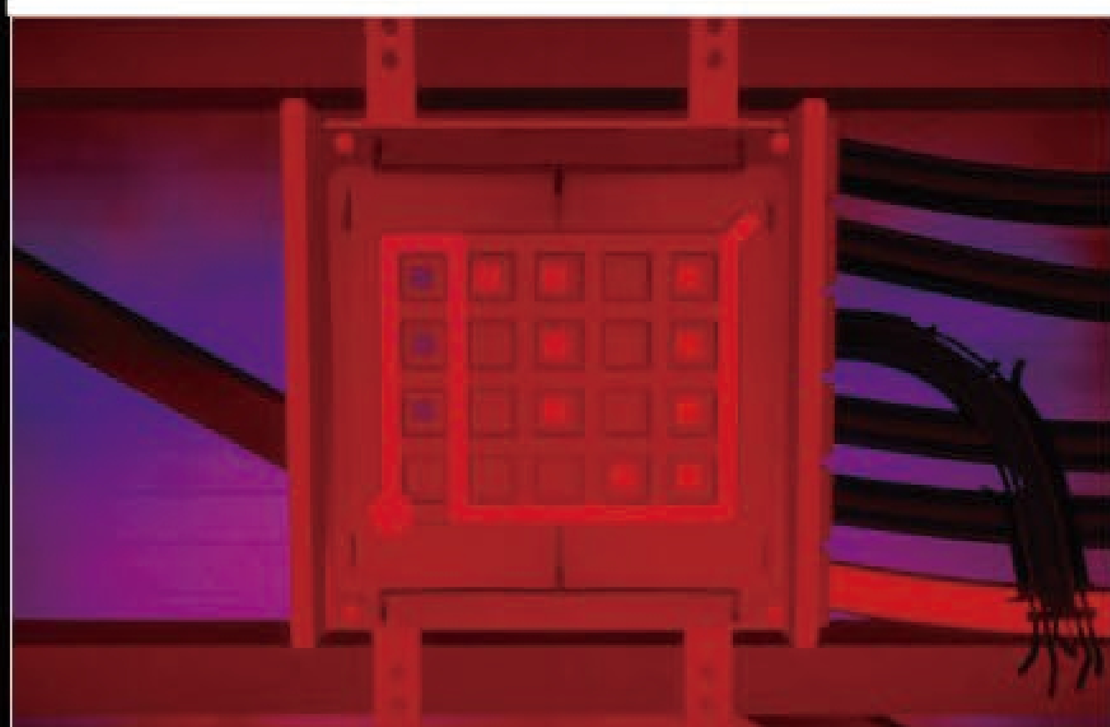
▲第三个谜题需要同时透过黄色玻璃与蓝色玻璃进行观察。

4. 解开上面的谜题后，沿着楼梯来到二楼，这里有两个谜题板，第一个谜题需要通过滑动右侧的开关使墙面下降，才能观察出正确的颜色；第二个谜题则需要将墙面再次升回来，具体的解法依次如下。





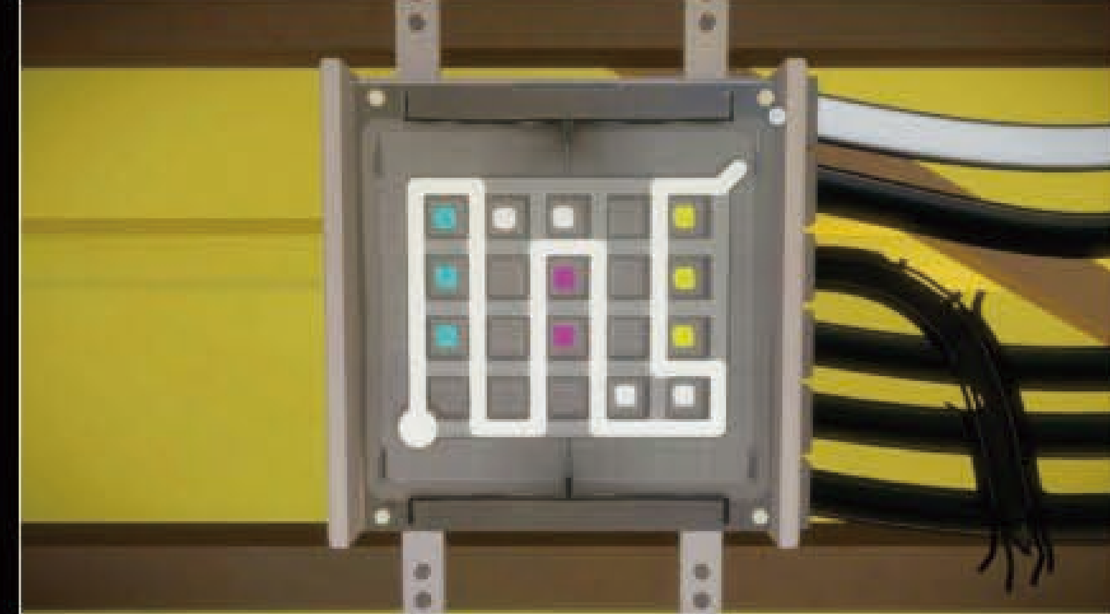
5. 沿着一旁的楼梯前往建筑的最底层，这里有一座电梯，此时需要根据不同颜色灯光下谜题板上的色块分布来画出轨迹，使得电梯逐渐向上升。升至最高层后，走出电梯并且滑动光束机旁的滑锁，即可激活第七台光束机，电梯中谜题的解法依次如下。











树林

1. 原路返回温室的入口处，在沿路朝相反方向前进，在山脚下能够发现一条进入树林的路，走到一半后，会发现右侧有一条岔路，走到岔路上后即可发现竹林区域谜题的起点。这里的谜题需要根据声音声调高低来画出轨迹，声调高即向上，声调低则向下，具体的解法依次如下。












2. 沿着点亮的光缆走到一颗树下，滑动这里的滑锁，地面上就会弹起一块板子，不过需要从外侧才能绕到板子的正面，这里有一组谜题，同样需要根据鸟叫声来解开，只不过要注意走过所有的六边形，具体的解法如下图。

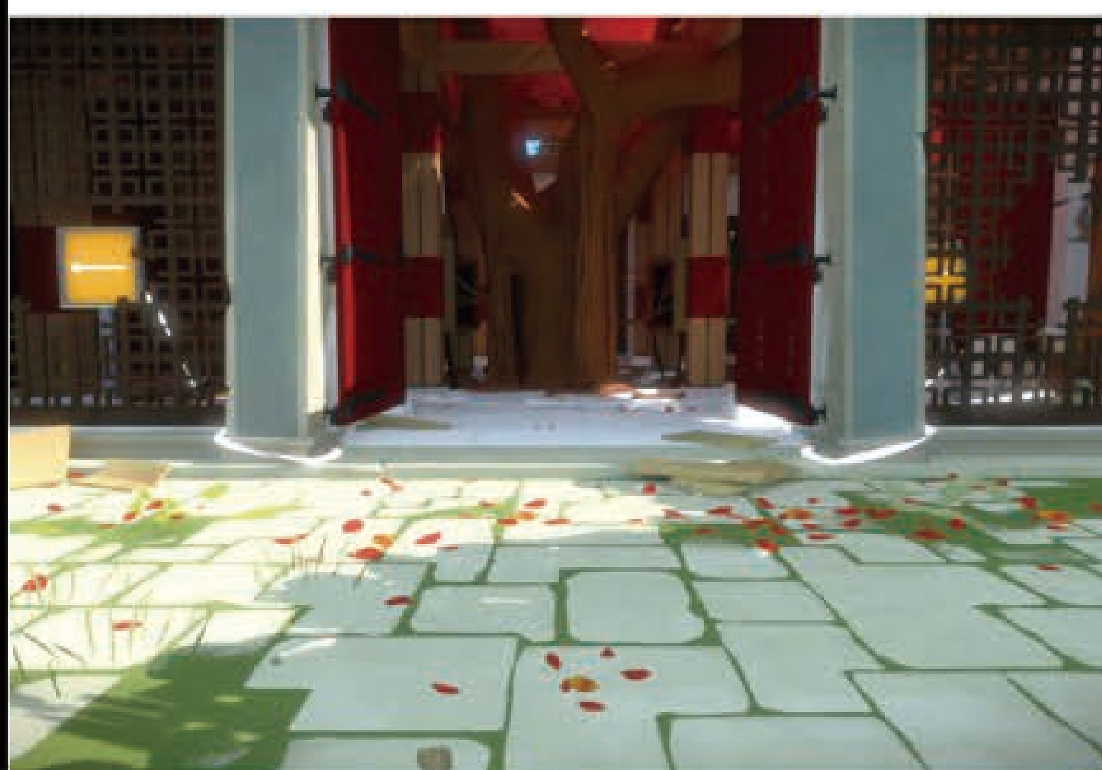



3. 解开谜题后，跟随粉色电缆走来到竹林，这里所有的岔路口都朝左走，到达有一颗枯木的场景后，能够看到左手边有一条被草丛掩盖住的岔路（如下图），沿着岔路来到最深处即可发现第八台光束机，滑动滑锁后将其激活。光束机的对面有一个滑锁，滑动后能够开启走出树林的近路。



神庙

1. 从小路走出树林后往左走，能够看到一个内部红木丛生的醒目建筑，这里就是神庙。神庙大门的开关在左右两侧，依次滑动后即可开启。



2. 以背对着正门的方向为基准，走到最深处的红树谜题板前，站到谜题板的左侧，按照下图的方式解谜，此时右侧的窗户会被打开。



3. 有三块谜题板位于窗户剪影的后面，从左到右进行解答，谜题的解答轨迹需要用剪影上镂空部分的轨迹相同，需要调整角度进行观察，具体的解法依次如下。





▲此谜题需要跑到室外解开，注意轨迹与剪影镂空的轨迹互为镜像。

4. 返回神庙内部，这里有四个绑在柱子上的谜题板需要解开。这里的谜题需要站在固定的树枝后，利用树枝遮挡后呈现的轨迹来进行解谜，具体的解法依次如下。



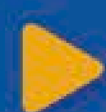


▲第三个谜题由于遮挡部分即为轨迹，因此需要记住树枝的轨迹后再进行输入。

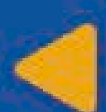


▲同样需要先记住轨迹再进行输入。

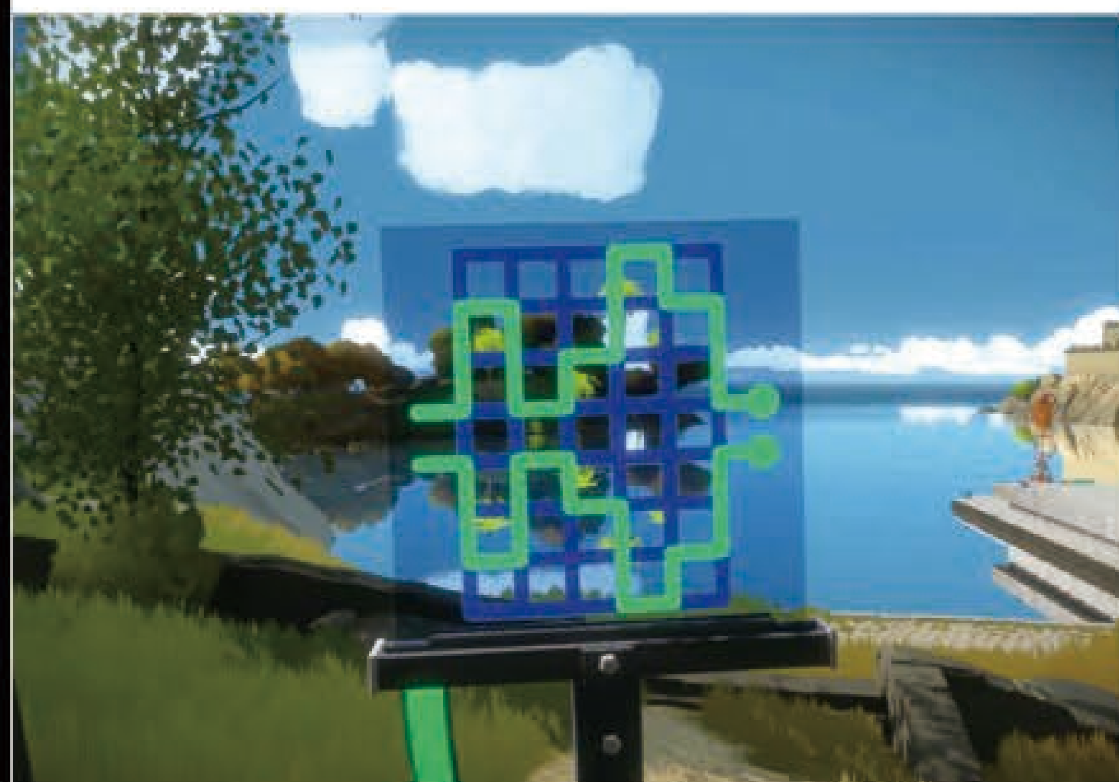
5. 走出神庙并且绕到后侧，滑动中央建筑的滑锁即可激活第九台光束机。



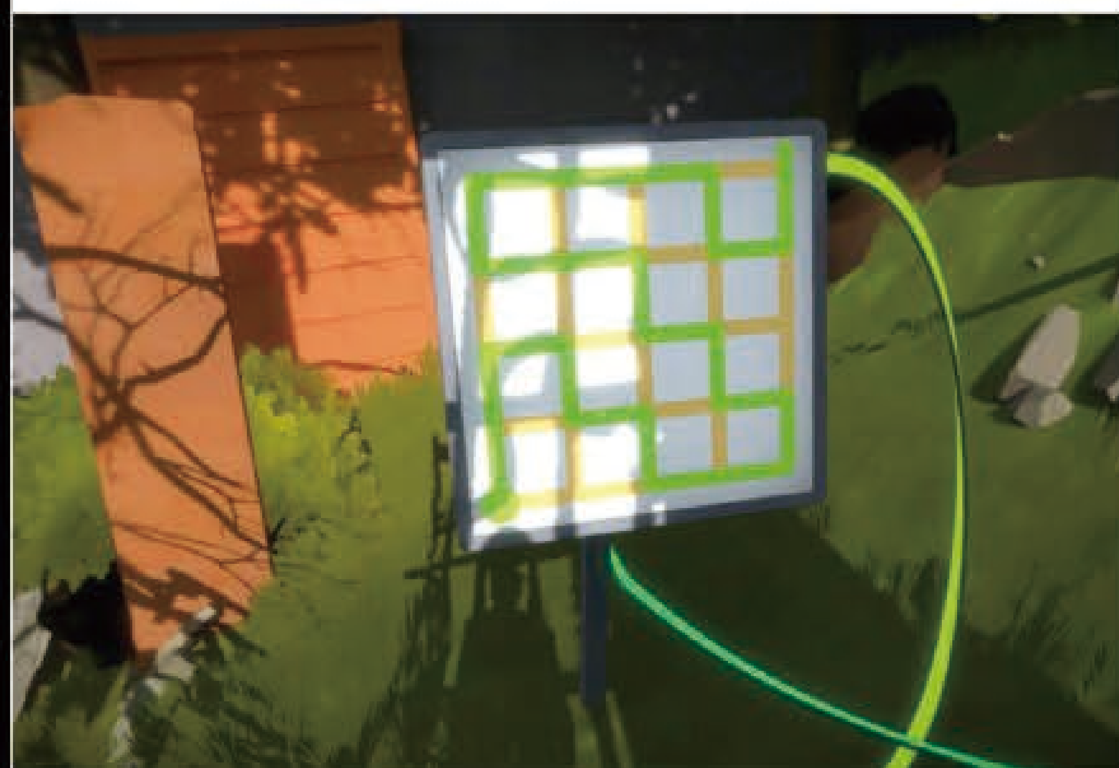
小镇



1. 从神庙的后门出来后，沿着左侧的小路来到小镇，这里的谜题并非线性，因此需要分开解答。首先走到海岸旁，从这里的谜题开始解答。这里的谜题为之前解答过的谜题的综合，解法依次如下。



▲利用远处树木及倒影进行解谜。

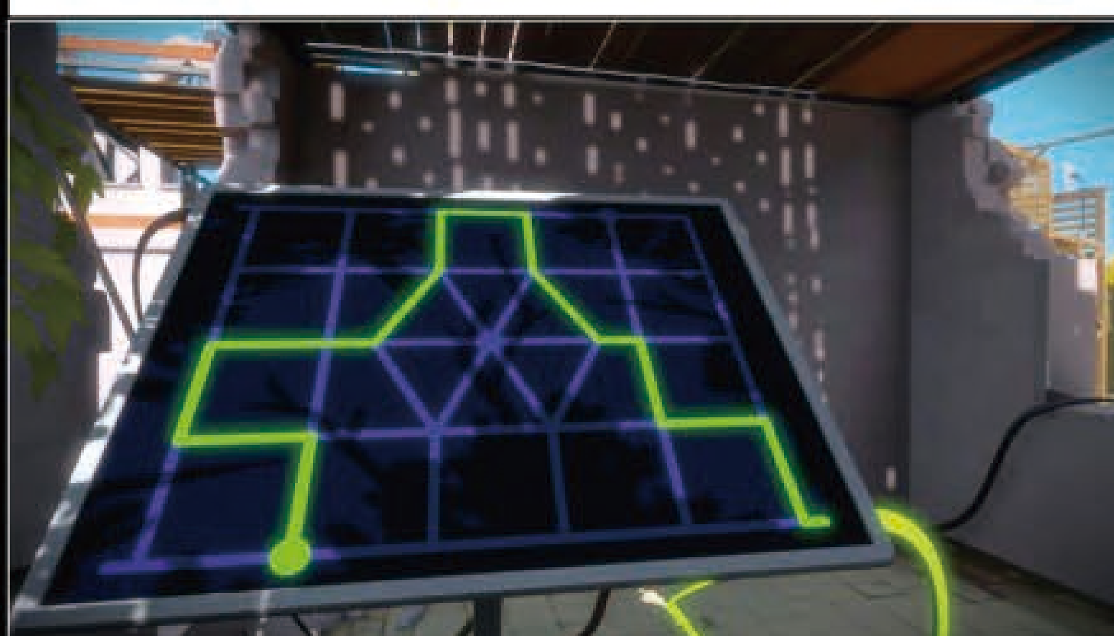


▲利用背后藤蔓的轨迹解开。

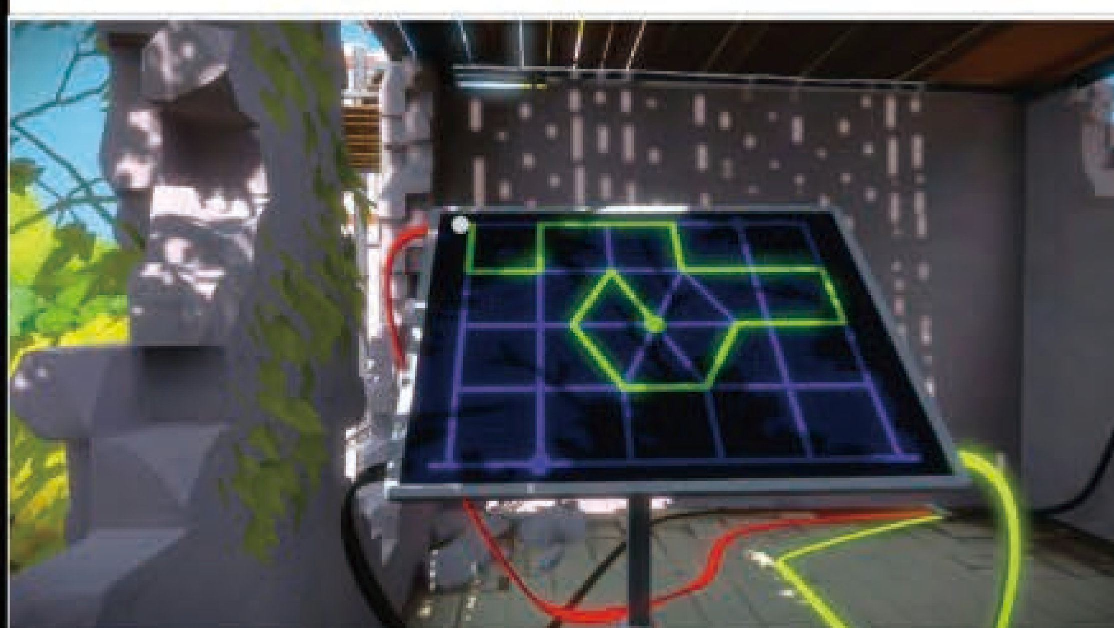


▲长线代表树枝，断线代表分叉，根据一旁果树的树枝与分叉来找到苹果的具体位置。

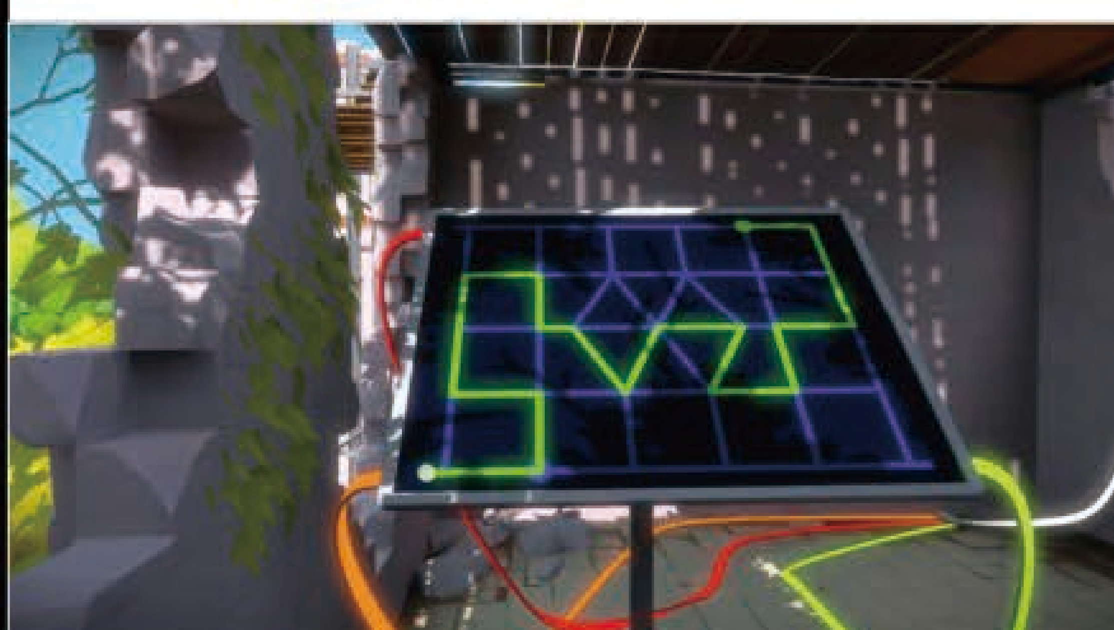
2. 来到一个小屋内，会看到一块蓝色的谜题板，这块谜题板需要解开三次，具体的解法依次如下。



▲从正面按照树影的轨迹解谜，点亮绿色光缆。



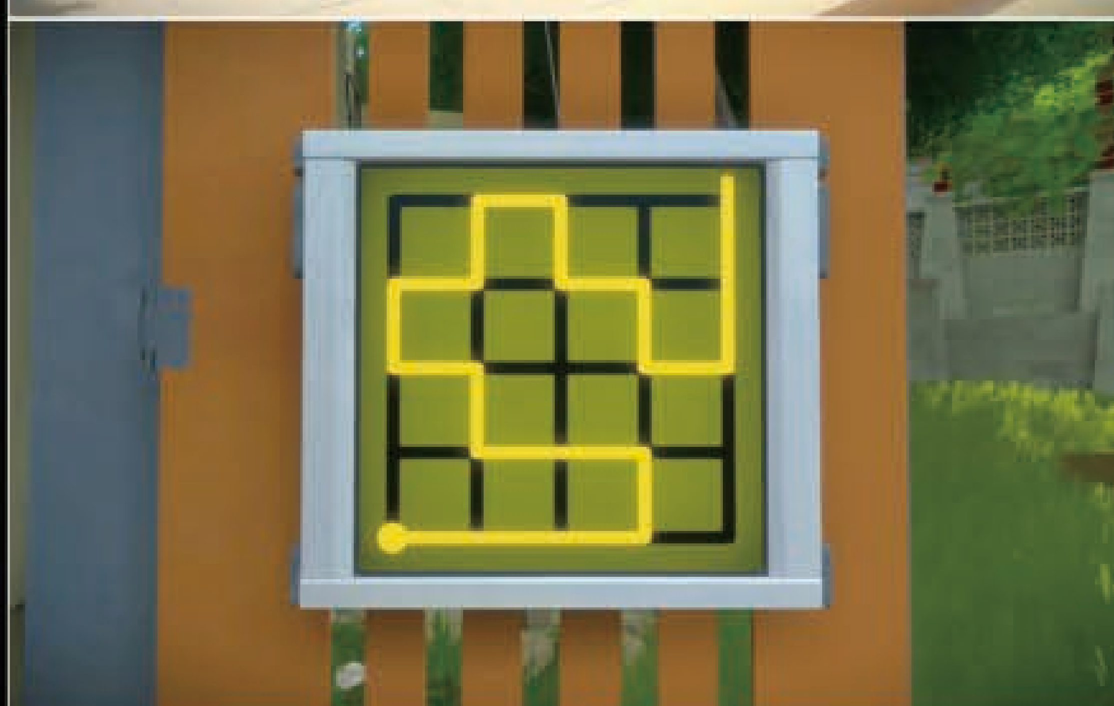
▲利用左侧窗外的藤蔓来确定轨迹，点亮红色光缆。



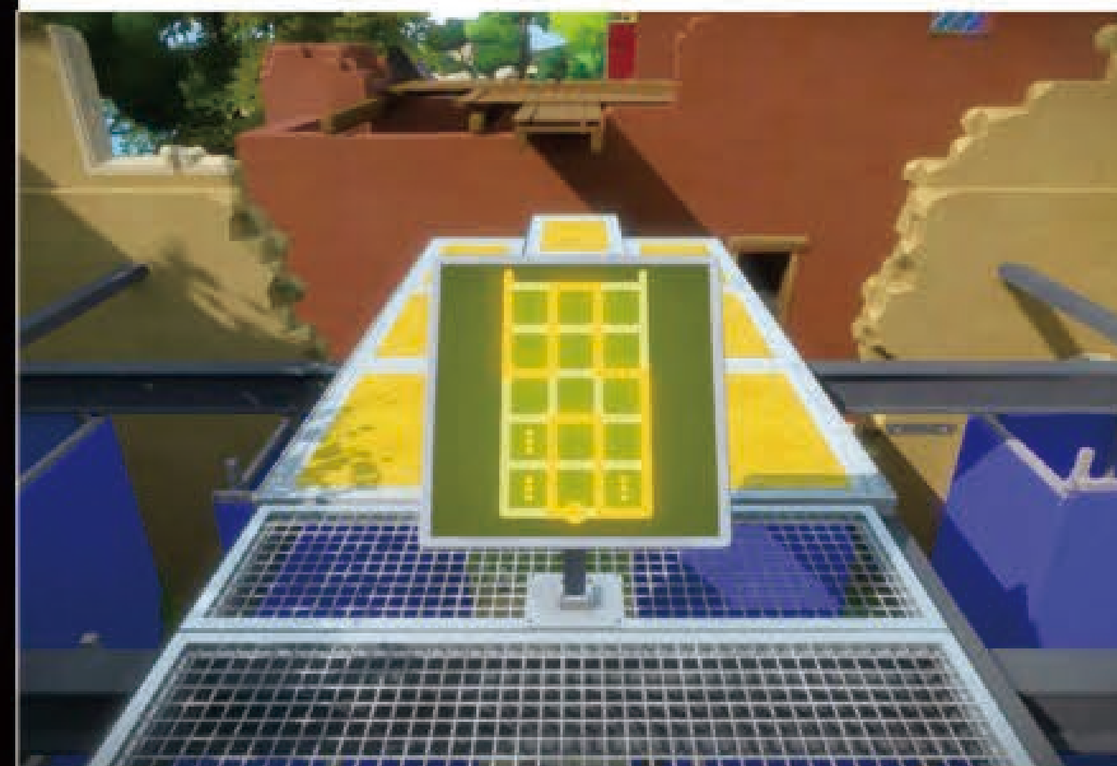
▲前往二楼，利用光反射后的轨迹解谜，点亮橙色与白色光缆。

3. 此时前往下图的砖制建筑，根据不踩草从走出建筑内的迷宫到达门口的路径，在谜题板上画出轨迹，具体解法如下。





4. 前往二楼的楼梯会被放下，此时来到解开谜题板上的谜题，使得通道伸出。来到对面的平台，一旁会有一组谜题，解开后高塔的一扇门会打开。走到该区域的尽头，能够看到之前建筑的二楼有一块谜题板，根据光线反射出的轨迹解开，能够打开另一扇门，具体的解法依次如下。







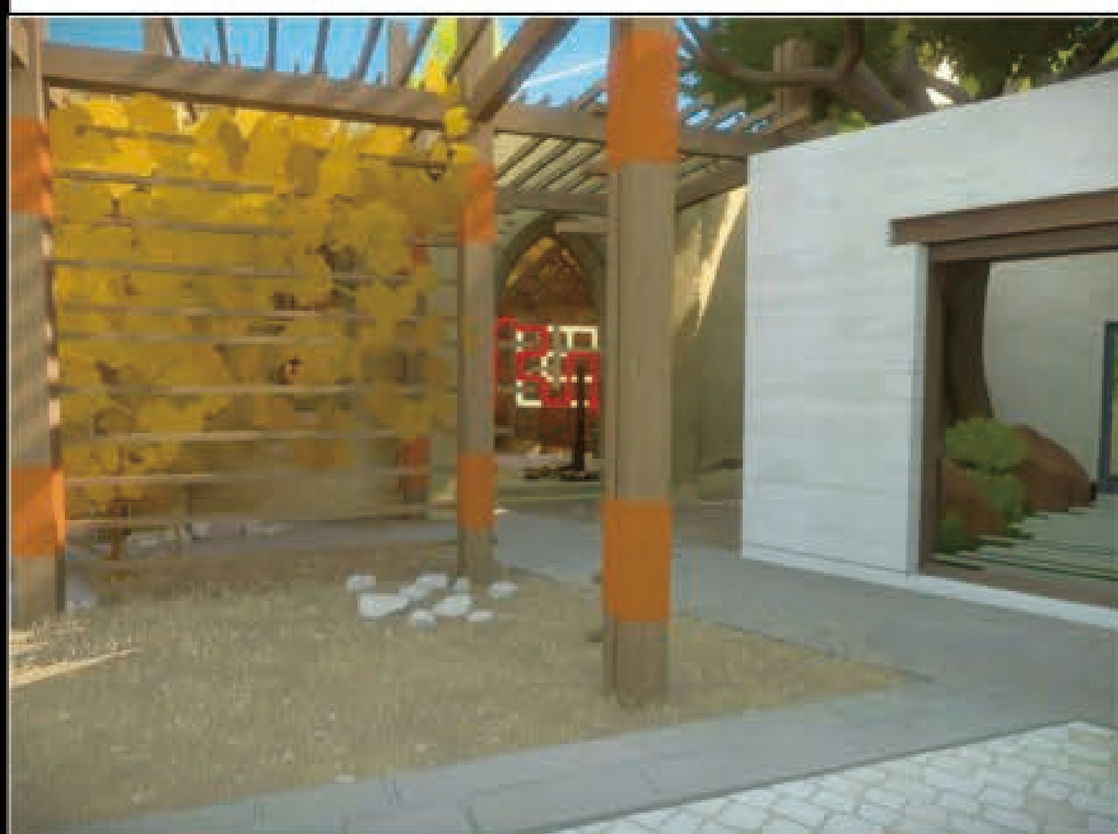
5. 下楼前往一旁的白色建筑，解开右侧门上的谜题开门。之后通过右侧门上的黄色玻璃观察左侧门上谜题板的颜色分布，得出解谜轨迹，两个谜题的解法依次如下。





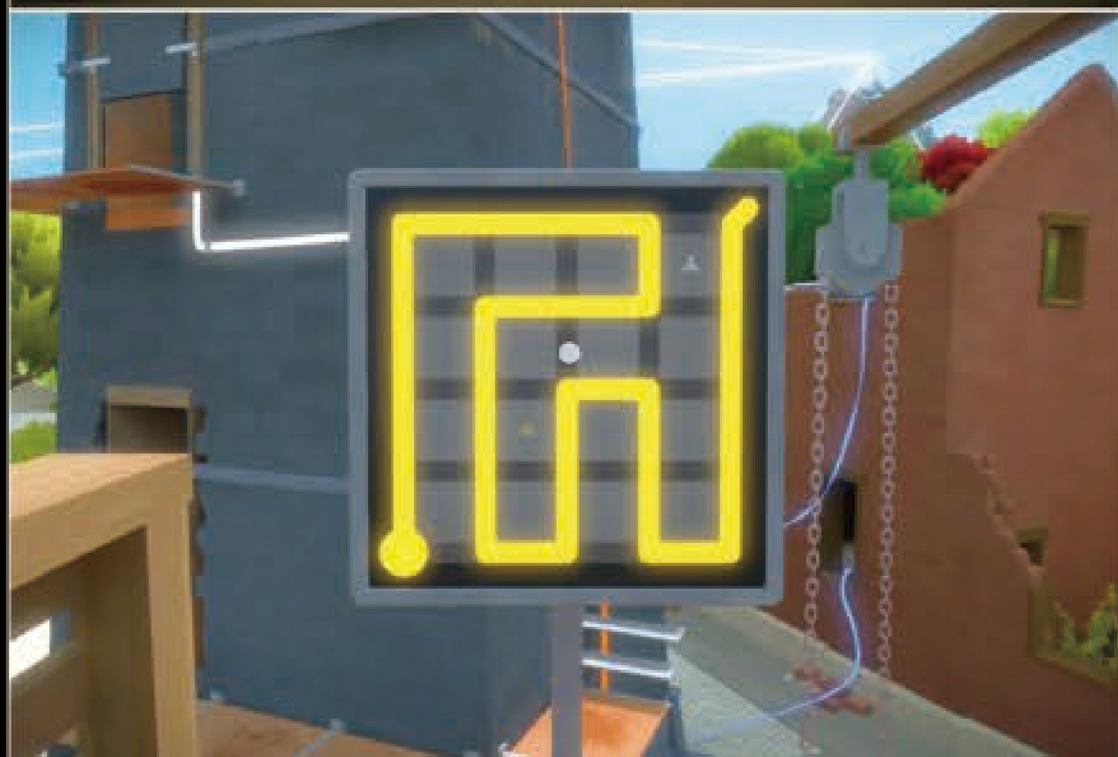
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

6. 后退至门外，通过木桩与架子的遮挡来判断门内谜题板上的轨迹，解开后打开高塔上的第三扇门，具体解法如下。



7. 前往左侧的木制建筑，解开门旁的一组谜题，使一旁的楼梯放下。之后前往二楼，解开谜题板上的谜题，使高塔上的最后一扇门被打开。这里的谜题的具体解法如下。





8. 此时前往高塔，沿路爬到最高处，滑动光束机的滑锁即可激活第十台光束机。

树屋

1. 树屋需要坐船才能到达，在任意一个码头呼唤小船，之后按照下图的方式画出路线，即可到达树屋。一路前进，分别解开两扇门上的谜题，来到连通树屋的道路前。







2. 连通道路均为谜题板，需要依次解开谜题使其展开，走到尽头解开墙壁上的谜题打开树屋的门，谜题的解法依次如下。







3. 进入树屋后出现岔路，此时先走左边，一路前进，沿路需要解开解开紫色的谜题板展开连通道路，具体的解法依次如下。



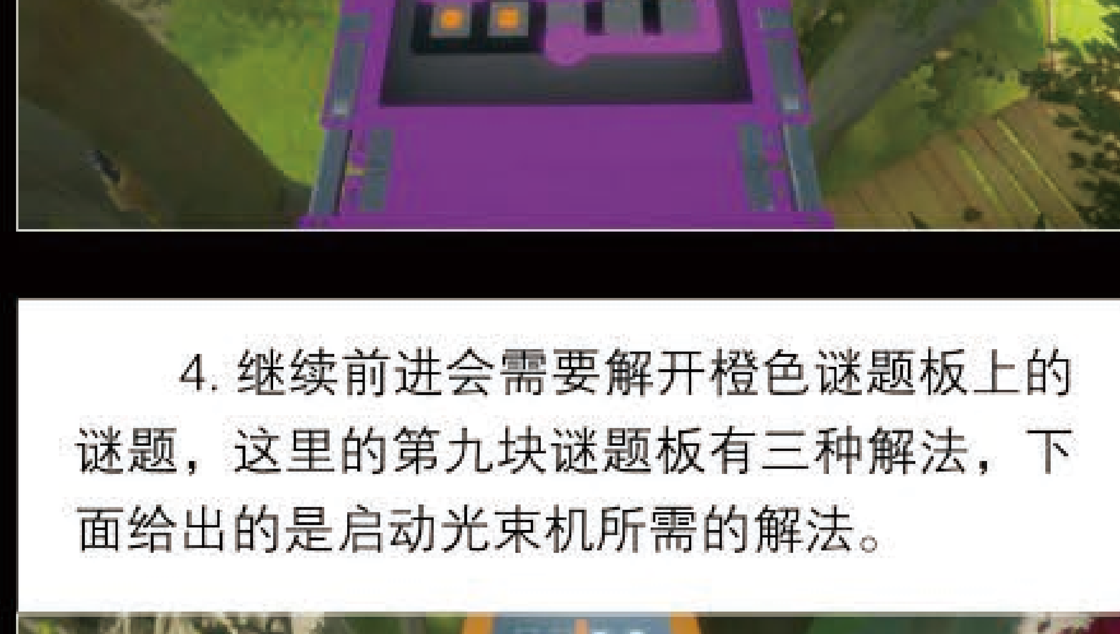






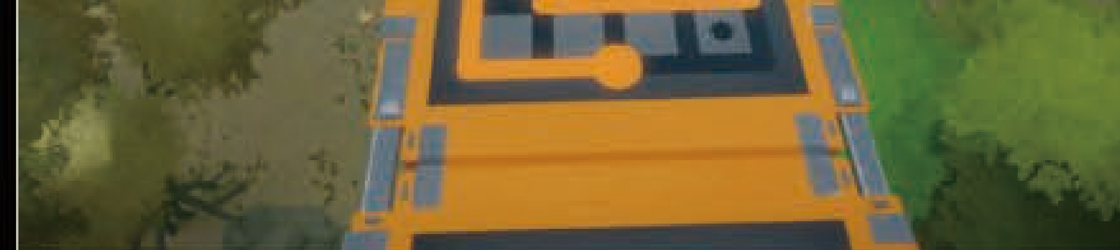


4. 继续前进会需要解开橙色谜题板上的谜题，这里的第九块谜题板有三种解法，下面给出的是启动光束机所需的解法。







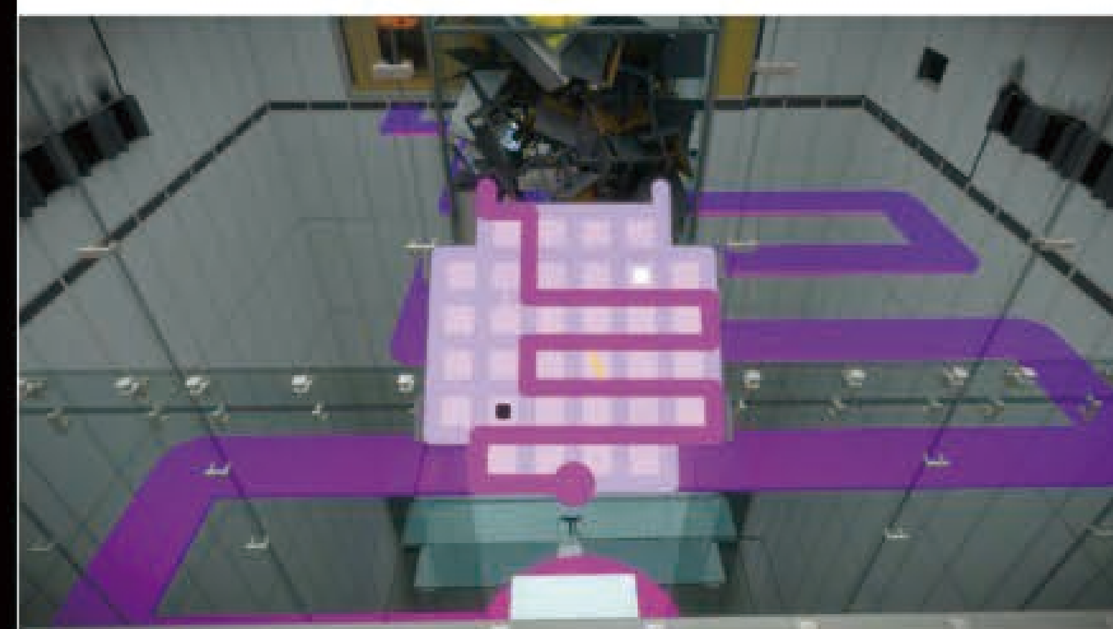


特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

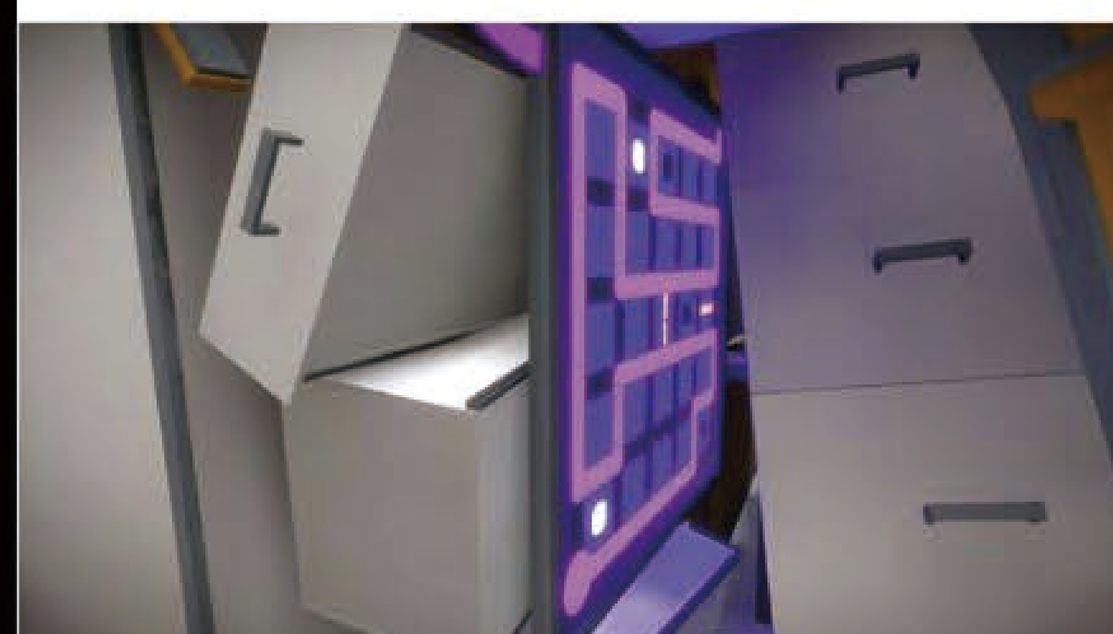




2. 解开以上的谜题后，地面的入口会打开，此时即可顺着通道往下走，之后沿路来到一块粉色的谜题板前，按照下图的解法解开谜题，这样就能在下层画出一条通道。

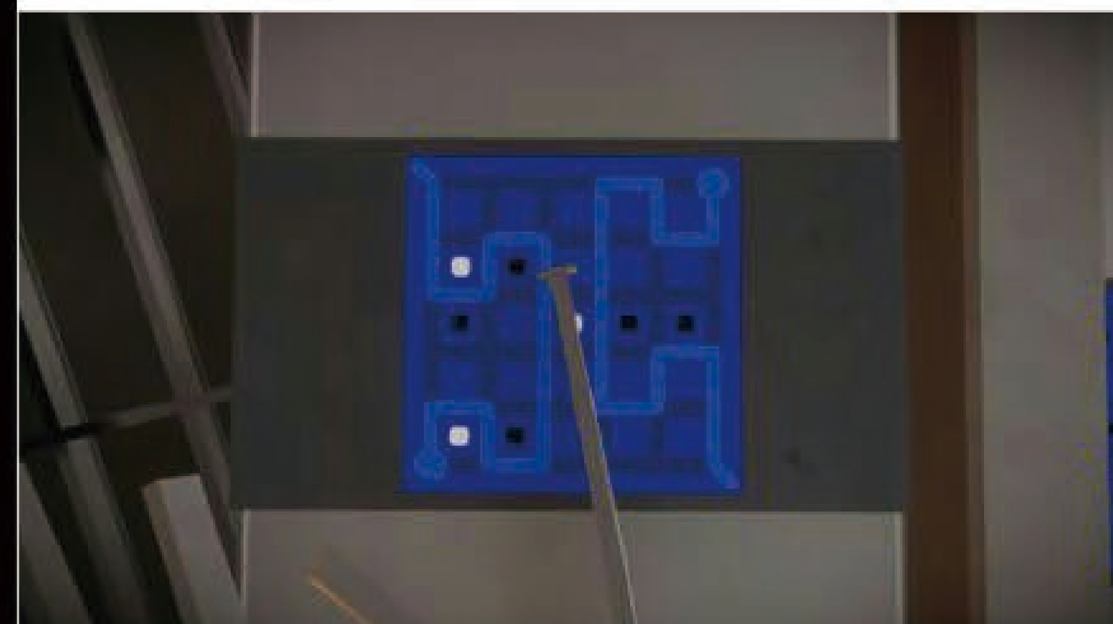


3. 前往下层，此时解开中间杂物区的紫色谜题，这里需要调整调整角度才能看见，具体的解法如下。





4. 沿路进入对面左侧的房间，这里有一组蓝色的谜题需要解开，这里的谜题会受到翘起钢筋的阻碍，需要一些小技巧才能解开，具体的解法如下。



▲注意从右上角的起点起手。



▲注意调整好角度。

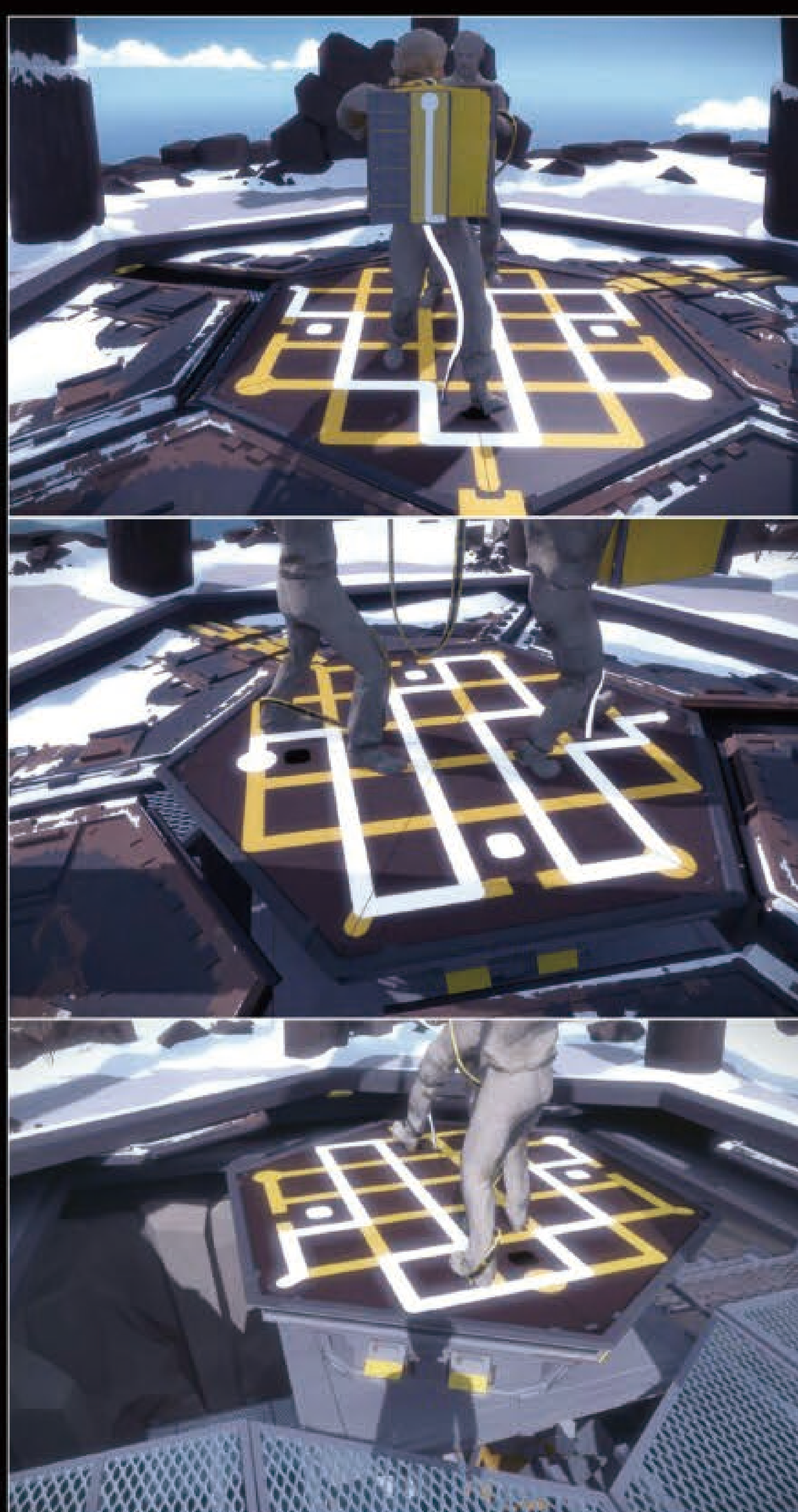
5. 解完这里的橙色谜题板后会发现没有路了，此时需要原路返回之前树屋的岔路口，选择走最右侧的岔路，来到二层后继续解开右侧的橙色谜题板，其中第四块谜题板同样有三种解法，下面给出的是开启光束机所需的解法，具体的解法如下。

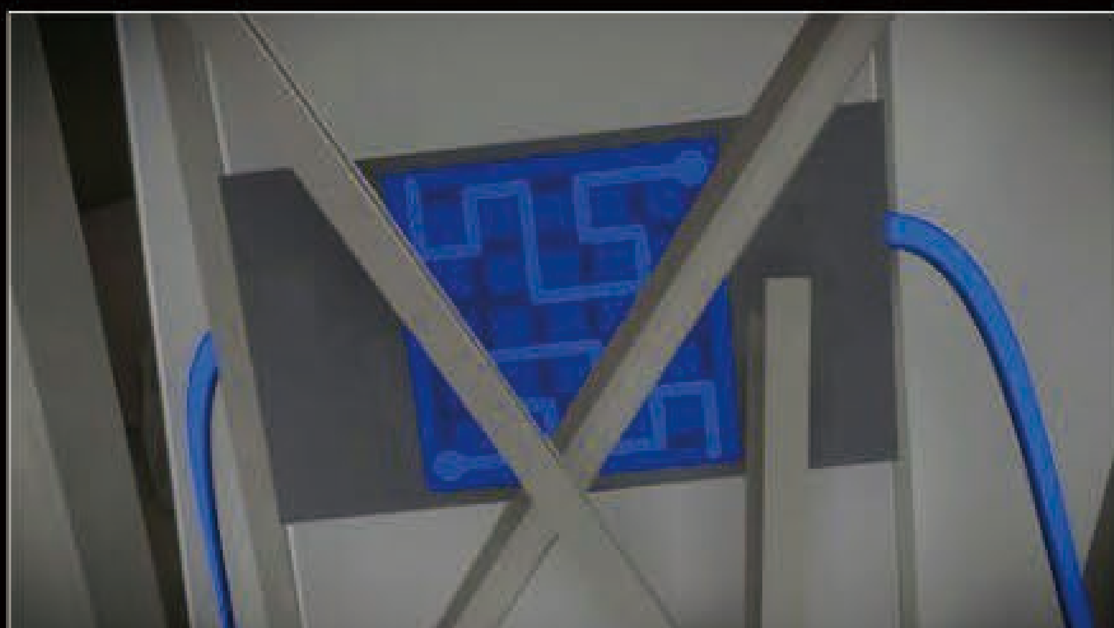


6. 此时所有橙色的谜题板会连在一起，从左侧走上平台，这里会有一个红色的滑锁，滑动后对面树屋的门会打开，此时迅速进入该树屋，滑动其中的滑锁即可开启最后一台光束机。此时改变上面第四块谜题板的解法，使谜题板往右侧延伸，之后解开尽头的谜题，可以开启通往堡垒区域的捷径，具体解法如下。

山顶

1. 山顶区域的谜题全部解开后会迎来游戏的结局，而玩家只需要在激活了七台光束机后就能前来解谜，不过由于通关后谜题会重置，建议玩家最后再解开此区域的谜题。从堡垒或湿地旁的小道都可以直接上山，之后沿着山路直接来到山顶。划开山顶石像上的滑锁打开地面的谜题板，谜题板旁边有三个锁，必须要在谜题板上以三个不同的角度解三次谜才能全部解开，注意解谜时站的角度，否则很容易因为角度而在轨迹画到一半时卡死，具体的解法如下。





▲注意从右上角的起点起手。

5. 返回二层，更变粉色谜题板上的轨迹，具体轨迹如下图。

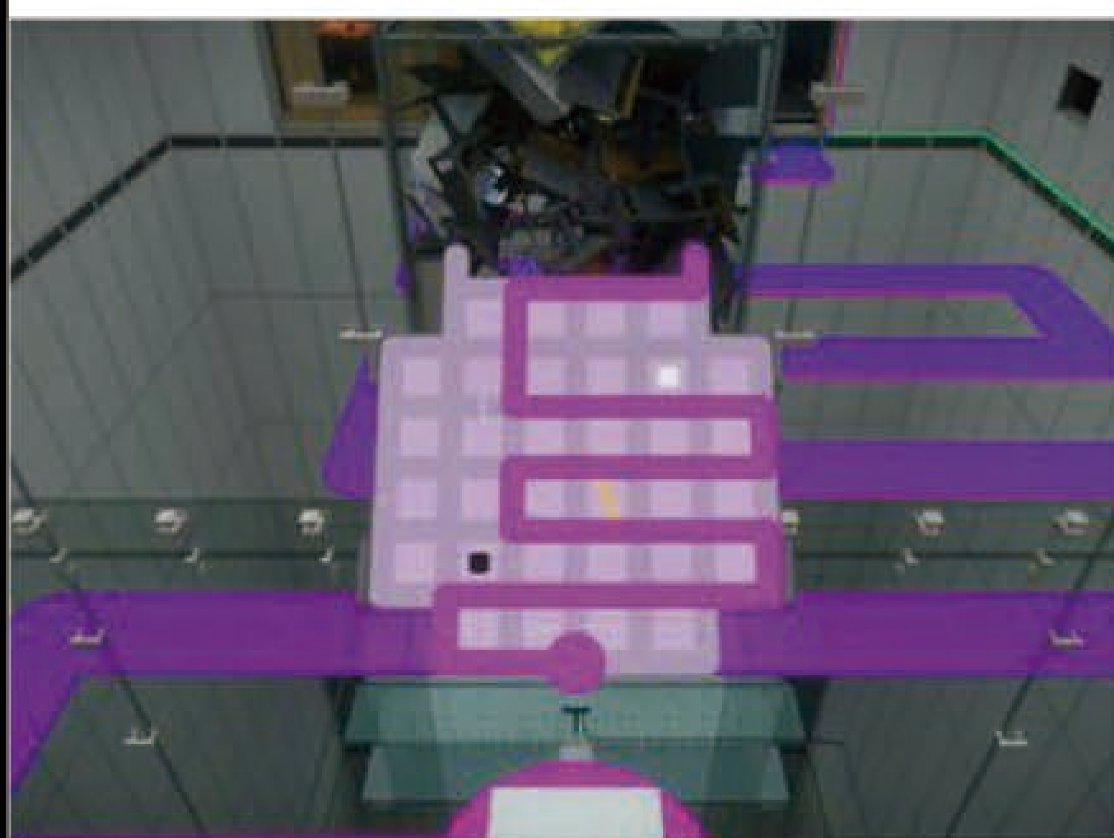


6. 再次前往下层，站在架空的通道上解开两侧墙面上的谜题，绿色的谜题会受到不同的视觉干扰观察的时候需要仔细，而橙色的谜题板会被分割或旋转，需要注意，具体的解法如下图。





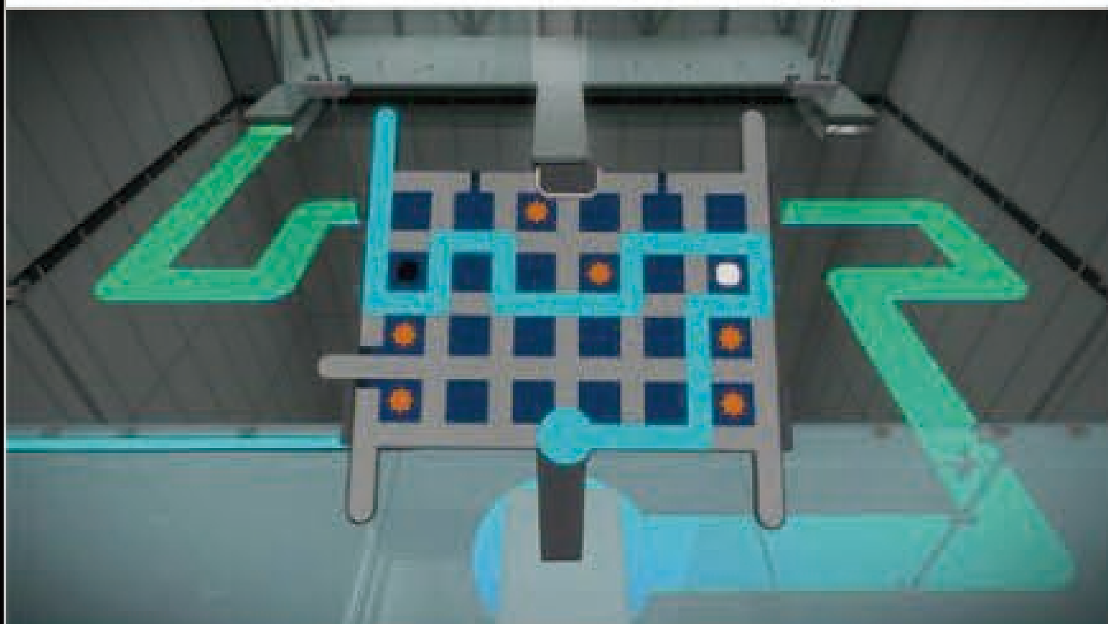
7. 再次前往第二层，按照下图所示的轨迹再粉色的谜题板上画出通路，使其能够通往右侧的门。

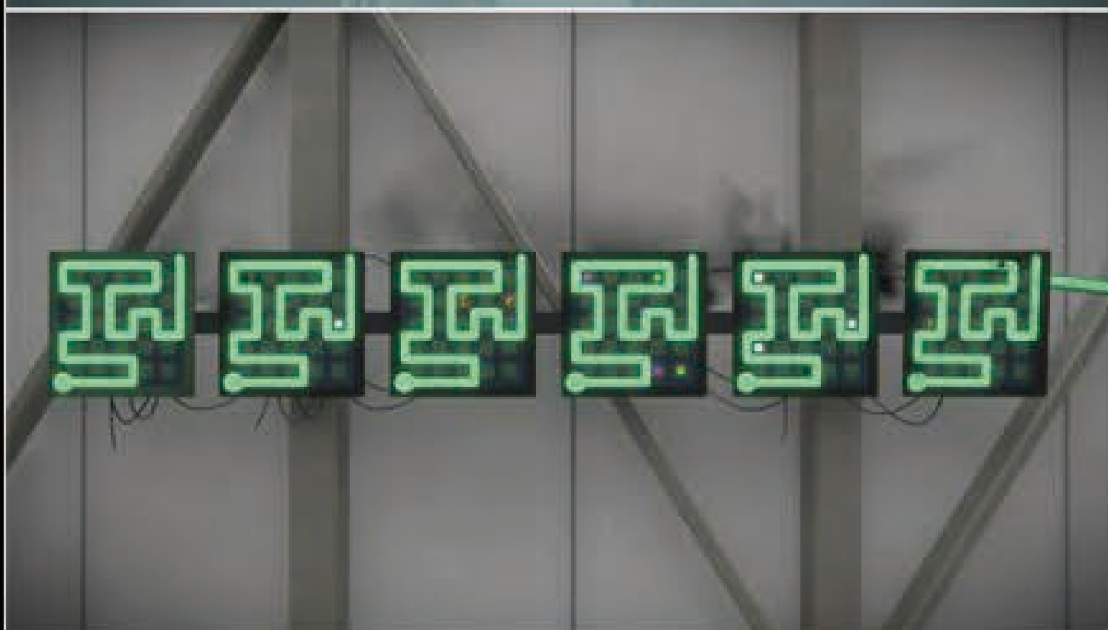


8. 通过右侧门往下走来到下一个房间，这里会有一组彩色的谜题，具体的解法如下。

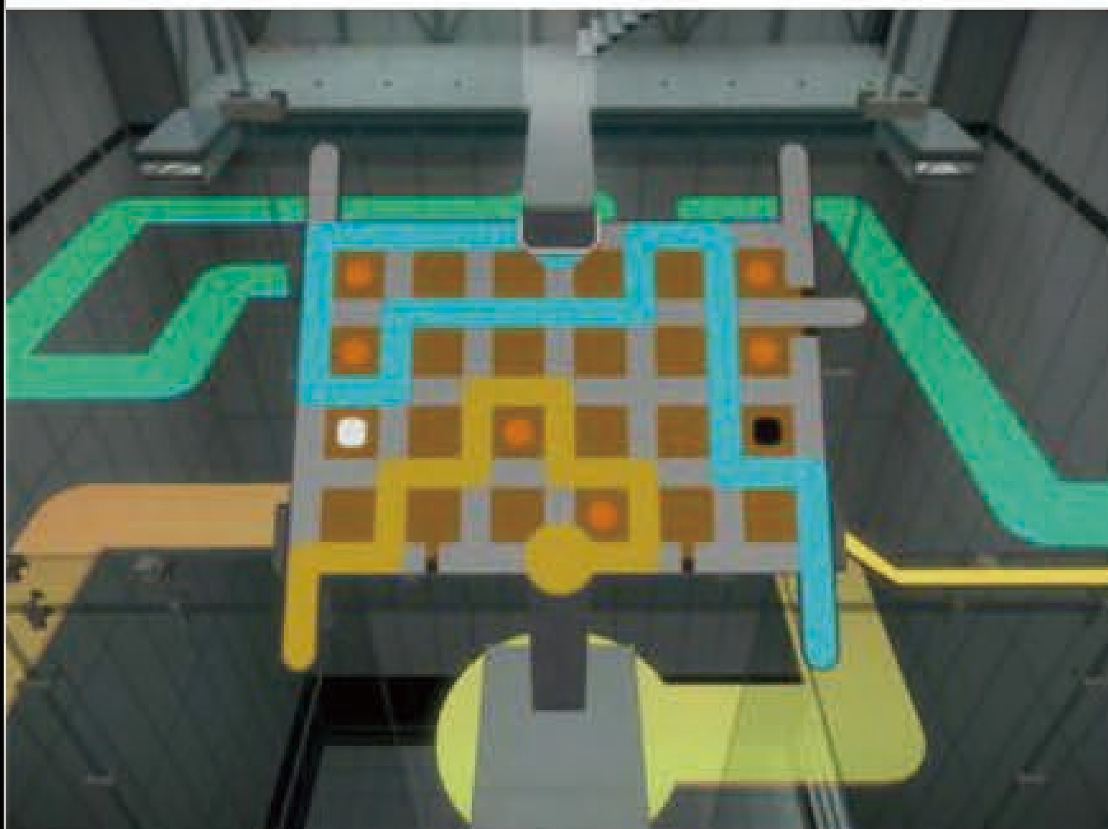


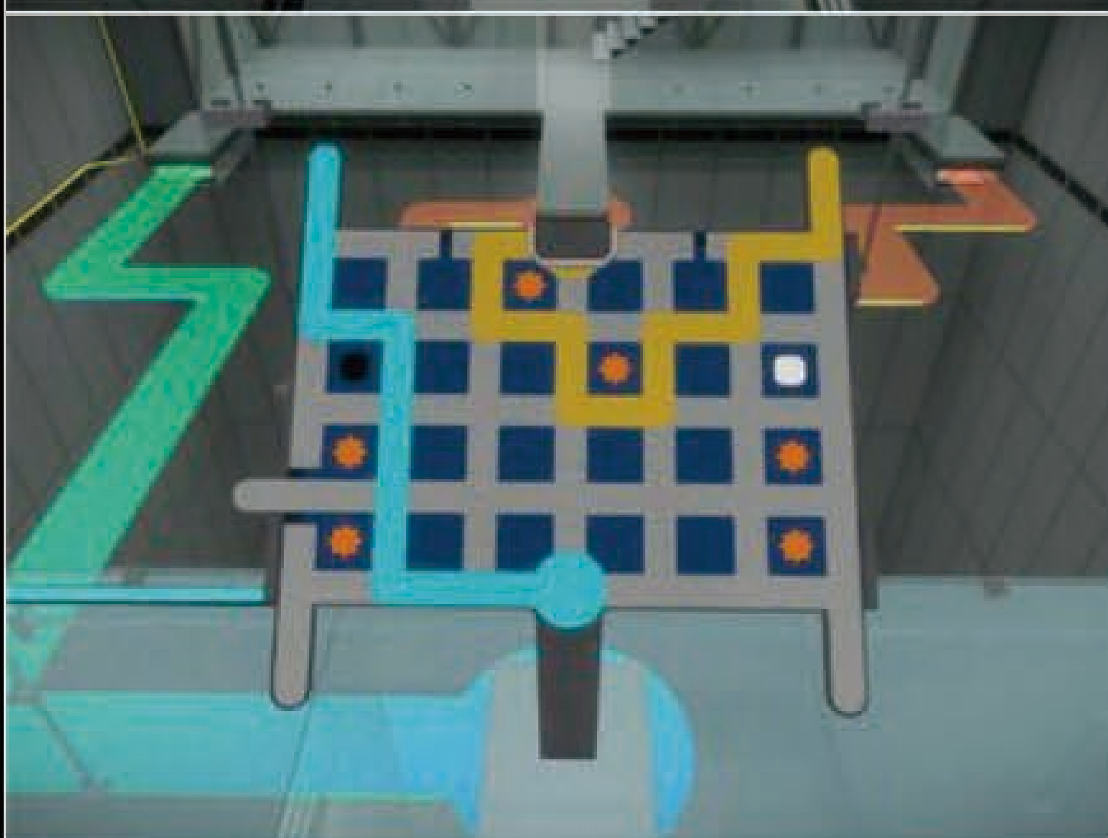
9. 之后按照下图的轨迹再蓝色的谜题板上画出通路，使其能够连通对面左侧的谜题板，之后解开谜题板上的一组谜题，具体的解法如下。

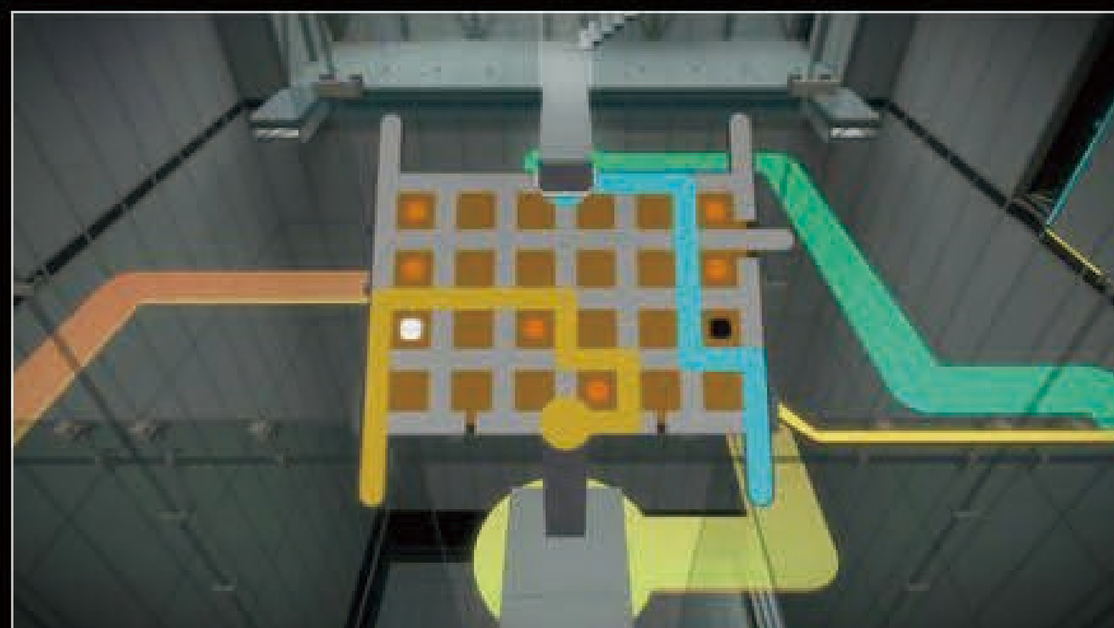


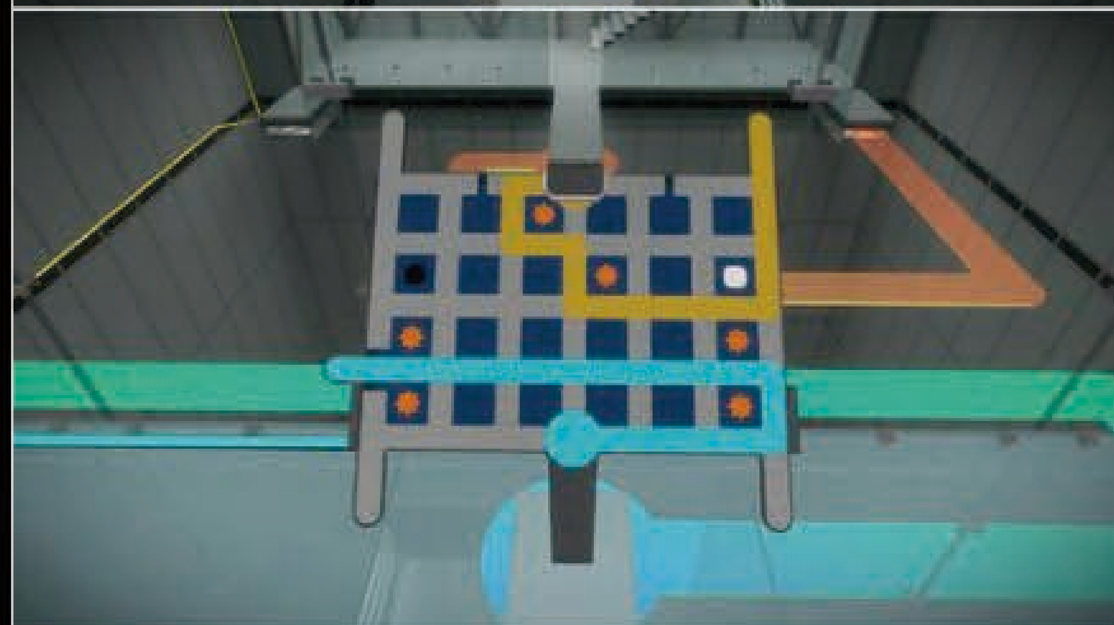


10. 此时返回楼上，按照下面给出的顺序，依次在谜题板上画出蓝色通路与黄色通路，之后即可沿着最终的通路来到悬空的门处。

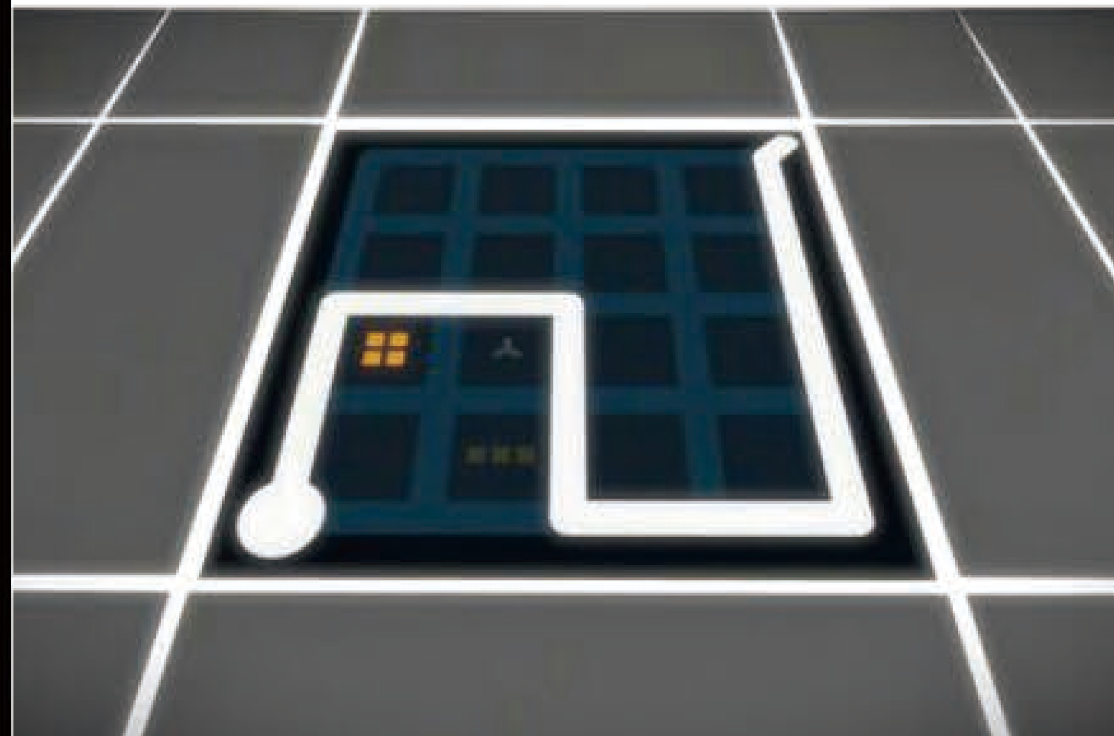


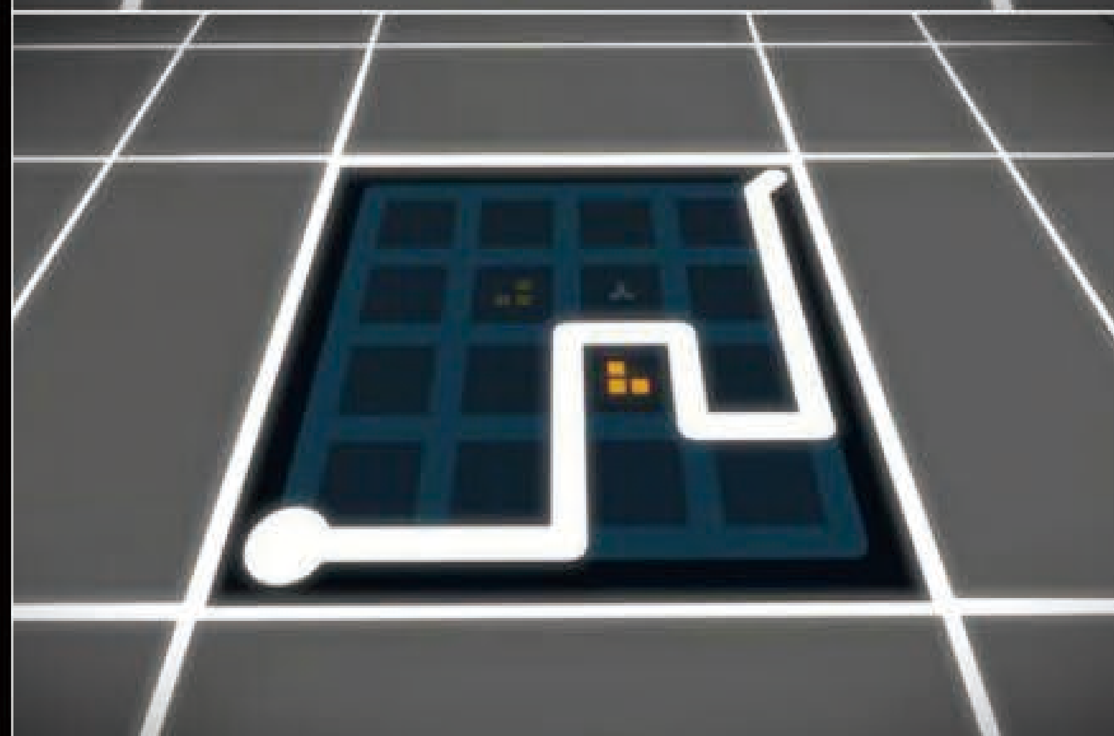




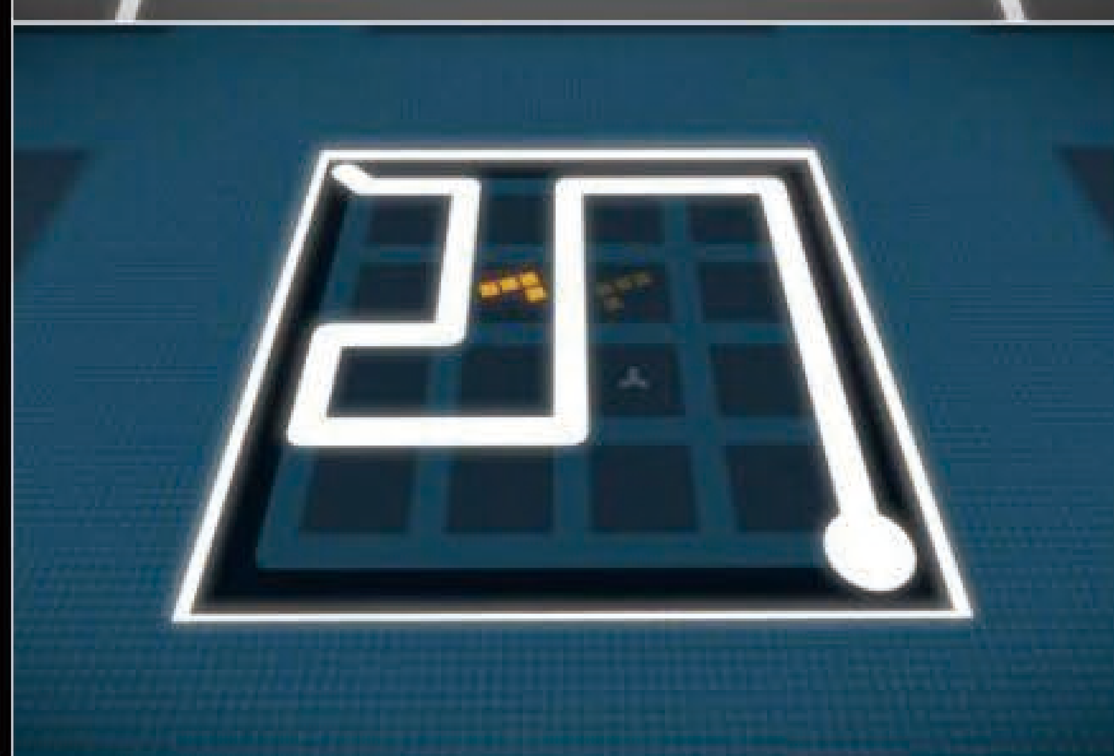


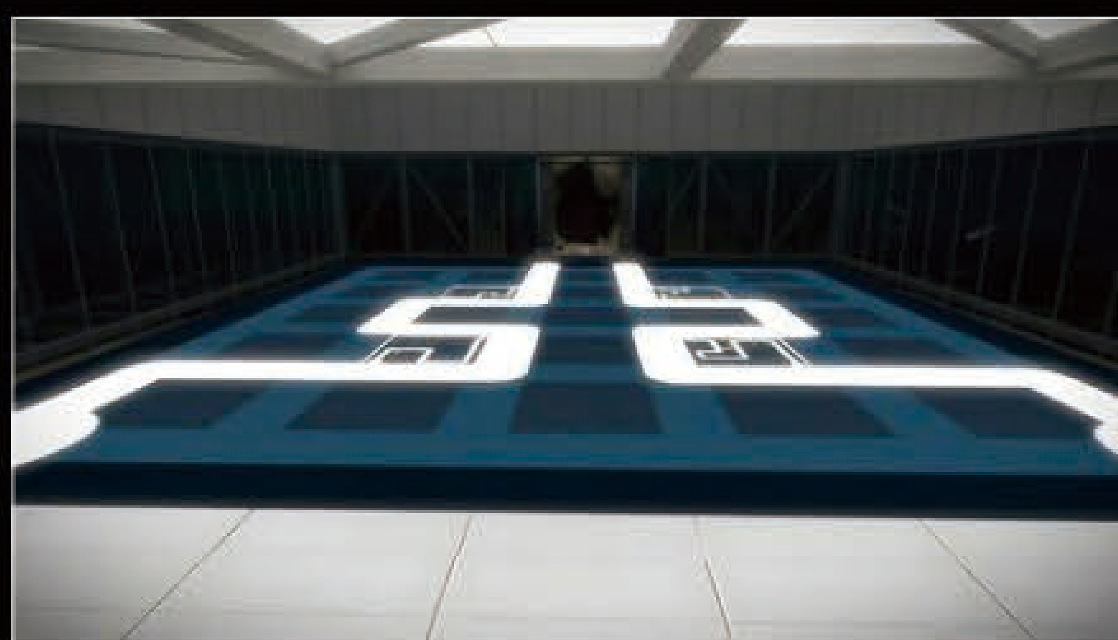
11. 前往最下层，这里有四个谜题需要解开，具体的解法依次如下。解开之后，在地面的大谜题板上画出如下的通路，使一旁的门打开。





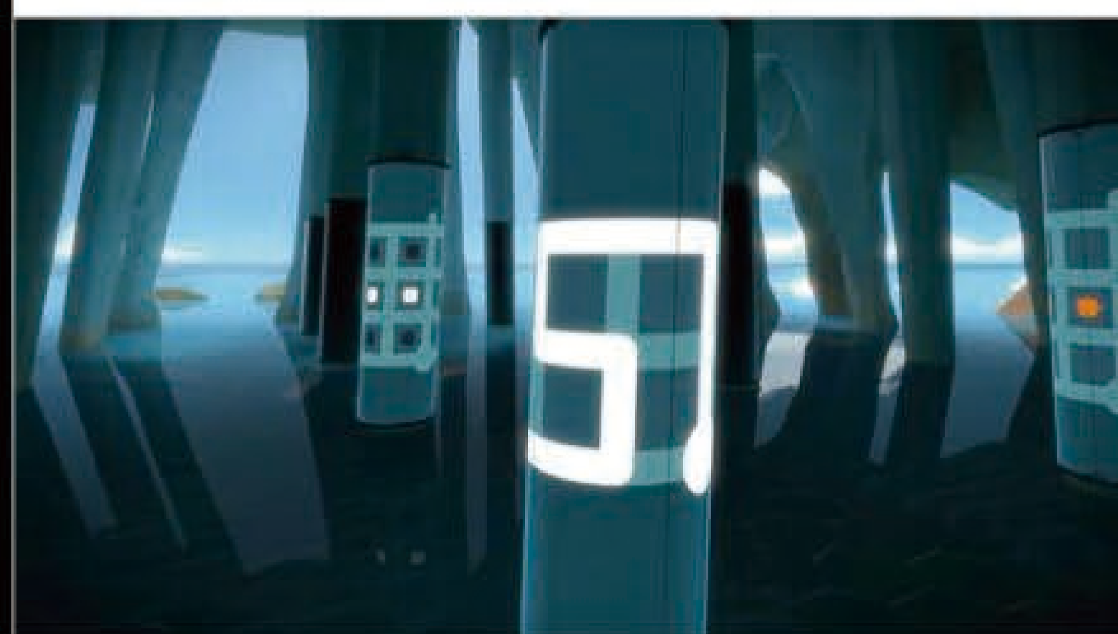






12. 继续前进会有一道门，门前是一组随机谜题，需要玩家限时完成。踩下门口的踏板开启谜题，之后玩家可以在拍下谜题后进入暂停菜单，待解开后再迅速画出轨迹。

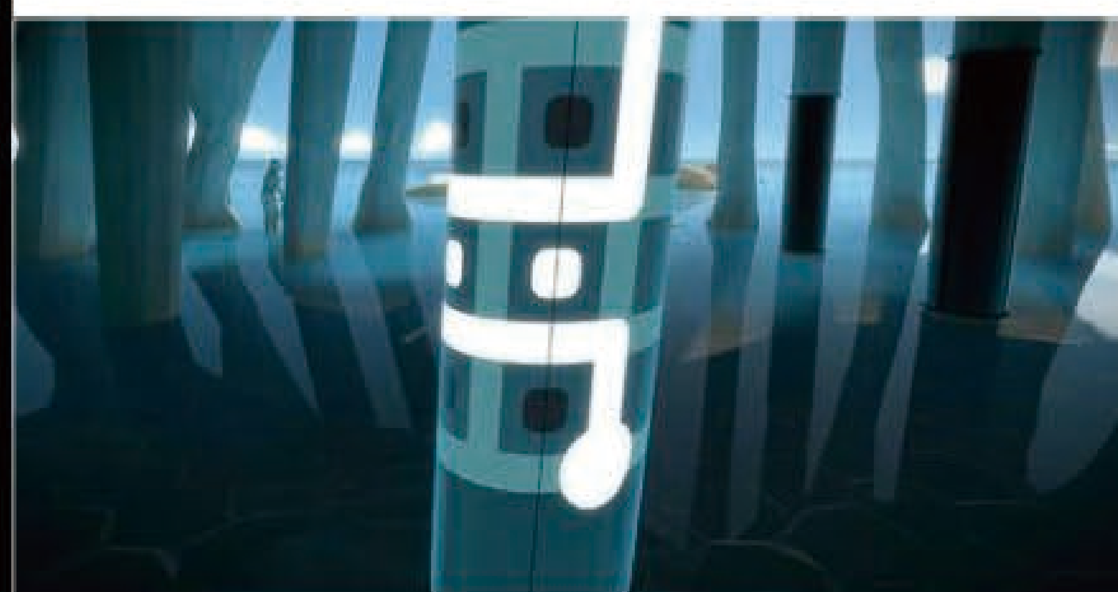
13. 大门打开后这里会有八根石柱，石柱上会有谜题这里按照从左至右，从近到远的顺序，分别给出八根石柱上的谜题解法。



▲路径：上上左左下右下左左左左上上右下右上



▲路径：右右右上左上右上右下下下右上右上上



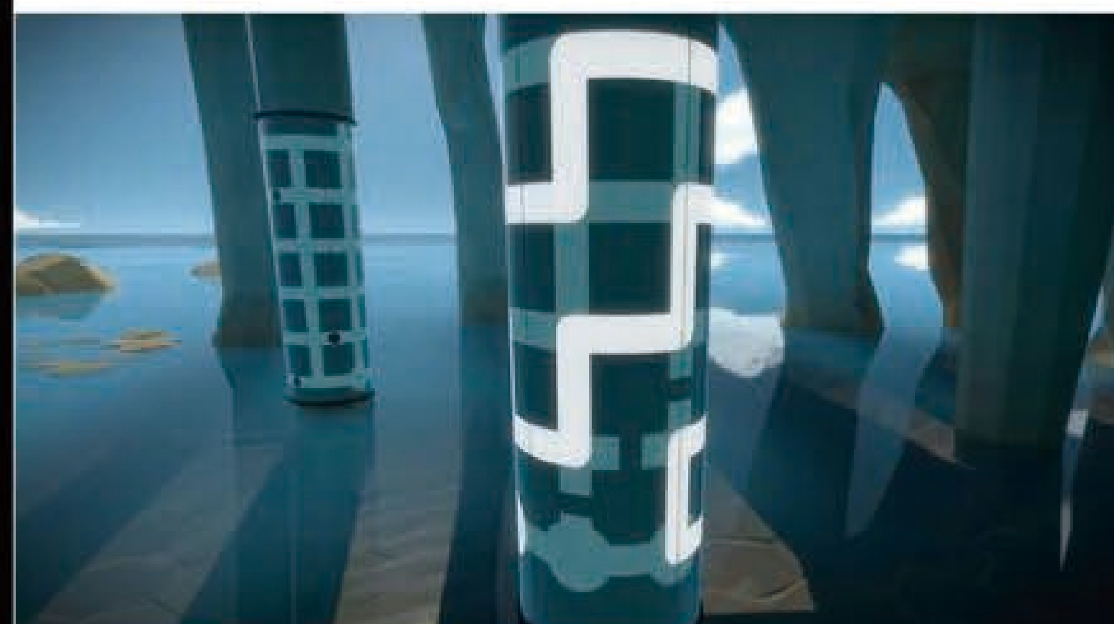
▲路径：上左左左左下左上上上右下右上右下右右上



▲路径：右上上右下下右上上右右下右上



▲路径：左上上左下下下左上上上上上左下左下下左上上上



▲路径：（以最左侧为起点）左上左下左左上右上右上右下右下右上右上右上左左下左上左左上

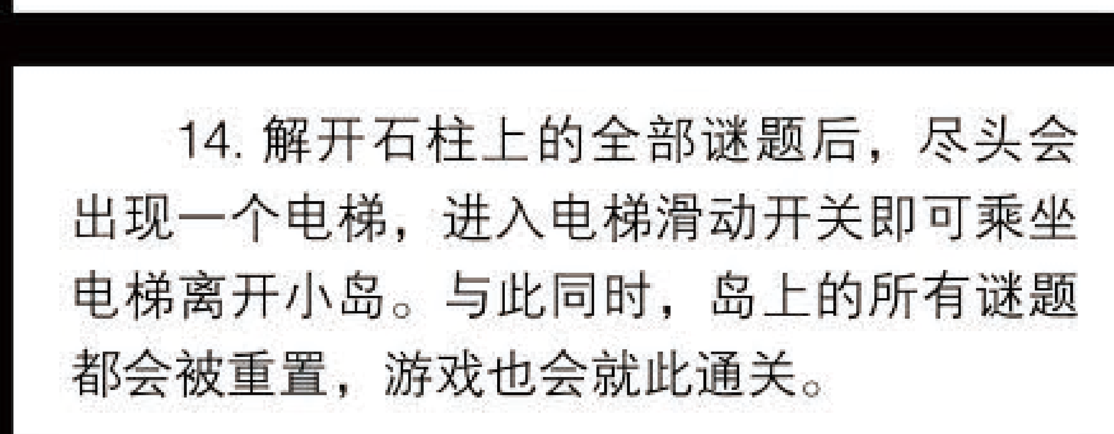


▲路径：上上左上上右下右上右上左左上



▲路径：右右上右右上右上右上右右上右上

14. 解开石柱上的全部谜题后，尽头会出现一个电梯，进入电梯滑动开关即可乘坐电梯离开小岛。与此同时，岛上的所有谜题都会被重置，游戏也会就此通关。





地下洞穴与留声机限时挑战

留声机谜题是本作奖杯获得的最大难点，这个谜题位于小岛的隐藏区域地下洞穴中，首先为大家介绍地下洞穴的开启方法以及留声机所在位置：

1. 在开启地下洞穴前，玩家需要激活全部十一台光束机，在全部光束机的光束指向山顶之后，玩家需要前往山顶，这时抱有机关的石像底部会有另外一个滑锁，具体的位置可以参考下图，滑动滑锁后会激活进入洞穴的机关。

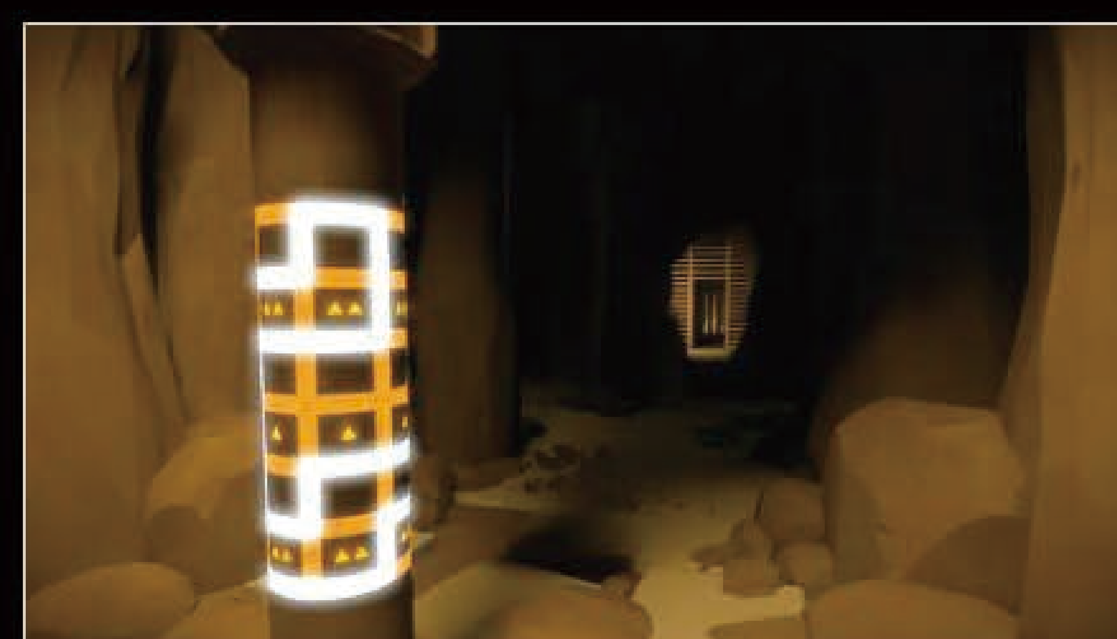


2. 沿着山体内部的道路一直往下，在前往最后的电梯的必经之路上会有一座正在使用者 Ipad 的石像，此时 Ipad 会被激活变成一块谜题板，按照下图的方式解开该谜题，之后对面的山洞门便会被打开。



3. 进入山洞后能够找到很多挑战谜题，不过这些都与最后的留声机谜题无关，完成后也不会有实质性的奖励，玩家可以凭兴趣进行挑战。

沿路上行会看到一个三岔路口，此时走右侧上楼，之后的一个岔路口的右边会有一个石柱，此时需要解开石柱上的谜题，具体的解法如下。之后再按照下面第二张图的解法解开门上的谜题，一路向前走即可找到留声机。



▲路径：右上上右下下右右右上右上左左下左上上上右右上上左下左左下左下左上上右上左

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

玩家在滑动留声机上的滑锁后即可开始限时解谜，必须在音乐播放结束前解开数组谜题。留声机限时解谜的谜题使随机给出的，因此必须靠玩家独立完成，限制时间大概在 7 分钟左右。此外，在限时解答途中是无法进行暂停的，因为一旦玩家进入暂停菜单，留声机便会停止播放音乐，所有的谜题也都会重置。想要仔细解开这里的谜题，玩家只能选择拍下谜题的照片，再让 PS4 进入待机状态，待解开谜题后再开机迅速进行解答。



限时解谜的谜题虽然随机，但有一定的顺序关系。首先，玩家需要解开第一组三个连续的谜题；之后需要解开一个带有六边形的单个谜题，玩家需要拍照记下该谜题的轨迹与六边形的位置；第三组的谜题位于一块石壁的四周，需要依次解开；之后第四组谜题而两组三选一的谜题，每组里面只有一个谜题能够被解开，需要玩家待机暂停后仔细判断；第五组有两个谜题，不过此时地形变成了迷宫房间，正确的出路为之前玩家第二组谜题板上画出的轨迹，而这里的三角形谜题则位于轨迹上六边形所处的位置；通过之后，只需要再解决两个石柱谜题即可完成限时挑战。

奖杯攻略

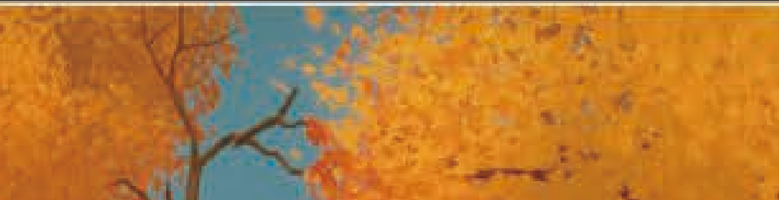
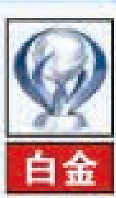
综述

奖杯总数	14	铜杯	0	银杯	2	金杯	11	白金	1

项目	内容
全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	10 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的奖杯	1个
奖杯BUG	无
特殊需求	无

本作的奖杯较为简单，基本没有涉及到游戏的隐藏要素。因此玩家并不需要做什么准备工作，只需要按照流程攻略把光束机全部激活，之后再完成最终的谜题迎来结局即可。不过在进行结局之前，必须先将隐藏区域地下洞穴中的随机谜题限时挑战完成，否则通关后所有谜题会被重置，玩家必须重新激活十一台光束机才能开启隐藏区域。

奖杯详解

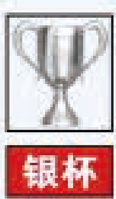
Platinum 白金

解锁条件 取得全部奖杯。



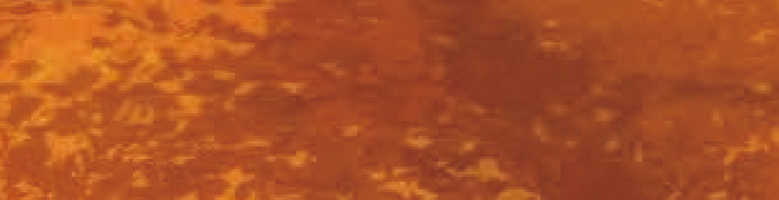

Shady Trees 金杯

解锁条件 启动树荫区域的光束机。

Symmetry 银杯

解锁条件 启动工房区域的光束机。




Desert Ruin 金杯

解锁条件 启动沙漠遗迹区域的光束机。





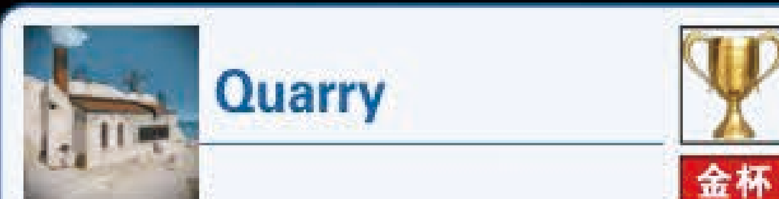

Treehouses 金杯

解锁条件 启动树屋区域的光束机。



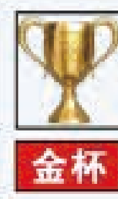

Keep 银杯

解锁条件 启动堡垒区域的光束机。




Quarry 金杯

解锁条件 启动采石场区域的光束机。

Marsh 金杯

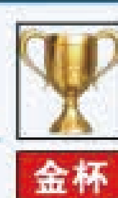
解锁条件 启动采湿地区域的光束机。




Jungle 金杯

解锁条件 启动树林区域的光束机。

获得方法 参见流程攻略部分。

Monastery 金杯

解锁条件 启动神庙区域的光束机。

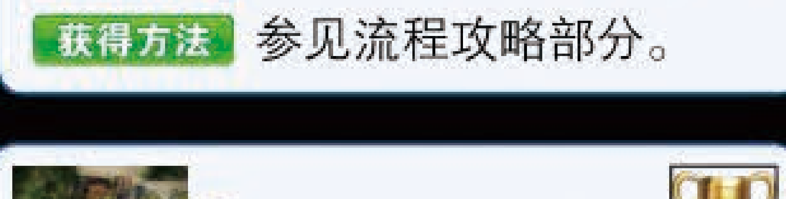
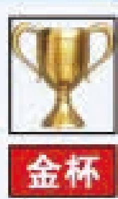
获得方法 参见流程攻略部分。




Bunker 金杯

解锁条件 启动温室区域的光束机。

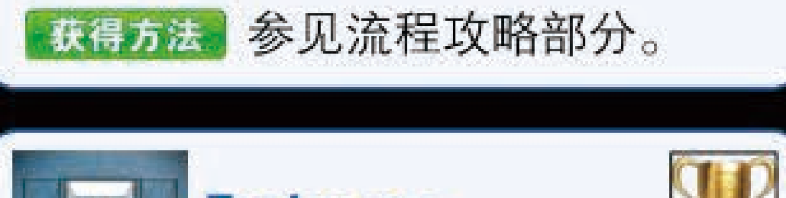
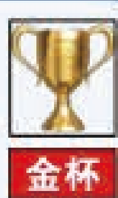
获得方法 参见流程攻略部分。

Town 金杯

解锁条件 启动小镇区域的光束机。

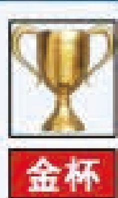
获得方法 参见流程攻略部分。

Endgame 金杯

解锁条件 迎来游戏的结局。

获得方法 参见流程攻略部分。

Challenge 金杯

解锁条件 完成留声机限时谜题挑战。

获得方法 本作唯一的难点奖杯，具体的开启以及完成方法已在上文中提及，务必在通关前达成。


ODIN SPHERE
LEIFÞRASIR

《奥丁领域》是香草社的第一部作品，曾经取得过全球销量过 50 万的佳绩，也奠定了香草社绘本风 ARPG 的根基。时隔 9 年之后，神谷盛治社长将重制之后的《奥丁领域》作为一份礼物献给了长年支持香草社的玩家们。高清的精美画面、完全重制的战斗系统、体贴玩家的操作与设定，从《奥丁领域 里普特拉西尔》的身上，我们可以看到香草社这数年之间的巨大进步。

文 八重樱　美编 心の永恒

奥丁领域 里普特拉西尔	Atlus	动作角色扮演
PS4	オーディンスフィア レイヴスラシル	日版
2016年1月14日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：7980日元		



基本操作

左摇杆/十字键	移动
△	打开背包
□	普通攻击
○	技能攻击
×	跳跃
右摇杆/SELECT	开启地图
START	开启菜单
L	设定技能的快捷键、使用技能
R	回避
长按R	吸收魔素
R+□	释放魔素



入门指南

●关于魔素：消灭敌人后敌人会掉落一些紫色的小光球，这就是魔素。魔素在游戏中有两个重要作用：

1. 种植植物时的养料。
2. 升级技能的素材。

游戏序盘阶段，入手的技能还不多，而且等级压制更重要，所以可将魔素用于种植，等到茉莉的料理店开张后，魔素便可更多地用在升级技能方面。

●关于升级：虽然打倒敌人可以入手少量经验值，但对于角色升级而言，这点经验值微乎其微。本作的角色们升级的主要途径就是一个字：吃。

序盘时，种下入手的种子，然后释放魔素养育它，满足一定量之后就会结出果实，进食果实就可获得经验。茉莉的料理店开张后，只要手头的食材够用，就可以在料理店内就餐，每款菜品头三次吃都会有经验值加成。

●关于战斗评价：想要拿到 S 评价，一个关键因素就是：快。进入战斗后，在画面右下角的等级评价处可以看到一个倒计时，当这个倒计时归零后评价就开始降低，玩家可以通过消灭敌人、使用技能等手段恢复评价，不过大多数时候评价一旦开始自动下降就很难再追回了。所以应在倒计时期间尽可能地累积对敌的伤害，同时减少受到的伤害，累积的伤害量越高，当倒计时归零后就会越晚开始降低评价。必要时可多使用魔法药来快速解决战斗。

另外战斗评价是根据最后一名敌人被消灭的那一刻进行评定的，举例来说，当玩家击倒最后一个敌人时评价为 S，但在等待出评价页面的数秒内评价降为 A，那么实际评价也仍是按照 S 来计算的。

其实本作的奖杯中，只有一个是要求任一迷宫所有战斗全 S 评价的，而且不限难度，要达成很容易。不过我相信也有不少玩家对 S 评价有近乎偏执的追求……如果发现此次战斗无法取得 S 评价，那么可以打开菜单选择 RETRY。

●羊、鸡和鸡蛋：种植“パロメッツの种”可以得到两只绵羊，攻击绵羊后可获得羊肉。将鸡蛋放到地上（△＋↓），鸡蛋就会孵成小鸡，喂小鸡吃 3 个种子，小鸡就会长成大鸡，之后再喂 3 个种子，就可入手一个鸡蛋。游戏中后期入手的低等级种子都可以拿来喂鸡。攻击大鸡可入手鸡肉。

●如何获得有伤的果实：所有的果实，只要种出来后放置不管，数分钟后就会干瘪腐烂掉。另外在死之国的商人处也可以买到一些有伤的果实。这种果实虽然也可以进食，但获得的经验值要少，而且不会留下种子。部分料理菜谱也会用到这种果实。

●如何设置技能的快捷键：按下 L 键后选择相应的技能，再按□键。除了方向键＋○键的组合外，玩家还可以为技能设置类似于格斗游戏搓招般的快捷键。

●如何在迷宫中快速移动：已经探索过的迷宫，按 SELECT 键开启地图后再按下 START 键就可以在各个 checkpoint 点之间瞬移。

●如何返回大地图：打开菜单选择“HOME”。

●如何切换章节：在大地图上按 L 键和 R 键可以切换已经开启的章节。

●如何去往普卡的隐秘地下街：在大地图上按△键可进入普卡的隐秘地下街。

●如何选择其他角色的篇章：打开菜单，选择 SYSTEM→屋根里部屋へ戻る→ YES。

●如何查看已入手的文档：打开菜单，选择“TEXT”。

●如何查看已解锁的剧情：打开菜单，选择“STORY”。

●如何更改难度：打开菜单，选择“OPTION”，再选择“ゲーム设定”。

●如何获得属性更好的装备：+3 以上的装备需要通关以后开启 XTRA NEW GAME 才能获得。





迷宫

由于本作的迷宫构成非常简单，玩家只需照着地图把各个区域都走一遍即可，故而就不做详细说明了。在此只把需要注意的几条写出来：



●迷宫的第一个休息点的商人处可以购买到地图和菜谱，一定・一定・一定要购买。

●战斗基本还是等级压制，角色只要比敌人等级高出 5 级左右就可乐胜。

●部分场景内会有一些特殊的情况出现，比如沙漠场景可能会刮起大风无法前进，此时需要穿上“岩石のブーツ”；破除冰壁需要魔法药“ブレイズ”；熄灭熔岩需要魔法药“サイクロン”；裂缝的墙壁需要魔法药“ヴォルケーノ”。

●除了关键道具外，其余素材（食材、魔法药之类的）都可以反复获取。只要返回大地图，迷宫的完成度就会重置。



角色分析

本作共有五名可用角色，每个角色都有“能力”和“技能”两种设定。

●“能力”需要花费AP点数学习，全部习得总计需要65点AP。AP点数是升级获得的，每升一级获得1点，也就是说，如果想习得全部能力，该角色的等级必须达到LV65。

●“技能”需要先入手“技能书”后才会开启，大多数技能都是开迷宫的宝箱或是打完特定区域的战斗后就会自动入手，但每个角色都有数个技能（多则6个，少则4个）是在迷宫隐藏区域的宝箱中的。这些隐藏区域将会在下文角色分析的最后用地图标示出来，对应寻找即可。

古温多琳



《瓦尔基里》篇的主人公，是魔王奥丁的女儿。姐姐古莉塞尔达战死沙场之后，古温多琳便承担起了姐姐的使命，骁勇无畏的身姿令敌人闻风丧胆，故而被赋予了“奥丁的魔女”的称号。

古温多琳作为玩家接触到的第一位角色，整体实力都比较平均，无论是范围攻击、亦或是对空战斗都相当优秀。

古温多琳的连续攻击技能非常多，且很容易将敌人打出硬直，合理搭配使用的话甚至可以将不少敌人直接屈死。如果配合冰冻魔法使用的话效果会更出色。

古温多琳的挑空连击收招是个冲刺攻击，这会让不少中等体型的BOSS的浮空时间延长，从而让古温多琳获得更长的空中攻击时间，可以说，她的空中战斗力在全体角色中当之无愧是第一位。

能力

能力名称	效果	必要AP
ファストグライド	空中滑翔速度上升	1
カウンターガード	防御成功后，下一击对敌伤害增加30%	2
ヒーリングアップ	各种回血手段的回复量增加20%	2
チャージアップ	POW自动回复速度上升	4
シールドバッシュ	防御敌人攻击后向前方入力可发动冲刺攻击	3
エリアルフォース	空中给予的伤害增加10%	3
コールドフィール	HP小于30%时，攻击附带冰冻效果	3
パワーサプライ	击破敌人的同时回复POW	7
グルメ	进食取得的经验增加20%	4
リフレクトシールド	弹返敌人的飞行道具	4
バックスタッブ	在敌人身后攻击时，伤害增加20%	4
エイルレジスト	不易中异常状态	2
ライズファクター	装备品给予的效果强化	9
チャーム	商店的商品价格便宜20%	5
スタンバッシュ	破防成功的话附带眩晕效果	5
ウィズダム	制作魔法药时，合成经验上升30%	6



技能

名称	サイファー
种类	被动技
效果	魔素吸收量增加。
入手章节	初期
描述	魔素除了可以用来种植植物外，升级技能也是不可或缺的。不过要把这个技能升满级的话同样需要大量魔素，一般升到LV5就差不多够用了。

名称	アイスショット
种类	主动技
效果	释放出追尾冰弹。
入手章节	第1章
描述	该技能附带小概率的冰冻效果，不过冰冻的时间很短。

名称	ビークドライブ
种类	主动技
效果	向前方的冲刺攻击，附带贯穿效果。
入手章节	第1章
描述	流程初期就可入手的突进技，因附带贯穿效果，所以不但清理杂兵出众，对BOSS时也可以作为背后攻击的移动手段之一。

名称	ニードルストライク
种类	主动技
效果	前方高速连续突进。
入手章节	第1章
描述	古温多琳的主要攻击手段，因为是消耗POW，故而在使用上不会太受限制。该技能不但连击数高，而且能将敌人打出硬直来，还可以在空中使用，最后一击同时附带吹飞效果，推荐玩家在前期尽可能地将魔素用于升级本技能上。

名称	ブライディング
种类	主动技
效果	释放强烈闪光，令周围敌人眩晕。
入手章节	第2章
描述	可以作为魔法药“シャイン”的替代品来使用，会令无实体的敌人实体化。基本来说是个保命技能，被敌人围殴时可以一用，没有升级的价值。

名称	クールドレス
种类	主动技
效果	全身覆盖冷气，一定时间内预防冰冻和火焰。
入手章节	第2章
描述	自保技能之一，适用于没有相应魔法药或是没钱的场合。升级后效果时间会延长，但是由于没有持续时间显示，所以使用上多少还是有些不便。

名称	アサルトハイ
种类	被动技
效果	随着连击数的增加，对敌伤害加强。
入手章节	第2章
描述	对于善于打出高连击的古温多琳而言是非常实用的技能，该技能升满级后，只需67连击伤害就会提升10%。



名称	ハイスラスト
种类	主动技
效果	攻击空中敌人的上升攻击。
入手章节	第3章
描述	对浮空的敌人有奇效，但完全不会攻击到脚踩地面的那些敌人。假如古温多琳左右都有敌人时，使用该技能可以将他们集中到古温多琳的正面，之后再接上“ニ-ドルストライク”会有非常漂亮的伤害输出。另外，本技能在挑战一些体型庞大的BOSS时也可造成连续贯穿伤害。

名称	スキルリンク
种类	被动技
效果	连击中使用技能给予的伤害可提升3次，升满级后可提升5次。
入手章节	第3章
描述	连击中头两次使用技能时威力上升10%，之后再使用威力上升5%。

名称	アイシクルウエイブ
种类	主动技
效果	前后地面上连续产生冰柱（地上限定）。
入手章节	第3章
描述	有效范围仅限于游戏画面内，画面外的敌人攻击不到，中了该技能的敌人会被冻住。高空飞行的敌人难以被攻击掉，不过低空飞行的还是会中招的。不过要注意的是古温多琳脚下是不会产生冰柱的，因此和古温多琳重合站位的敌人不会受到伤害。

名称	フリ-ズエンハンス
种类	被动技
效果	消耗PP的技能的冰冻效果上升。
入手章节	第4章
描述	该技能不会延长冰冻的持续时间，只会令冰冻效果易于发动而已。

名称	コメットスピア-
种类	主动技
效果	将枪掷向空中，一定时间内，在古温多琳身边会持续落下流星（地上限定）。
入手章节	第4章
描述	看起来华丽但却没有太大实用价值的技能，因为流星都是落在古温多琳的脚下的，其实蛮难对敌人造成伤害，而且消耗的PP值也不小。同等量PP值还不如用“アイスショット”四连发来得更有成效。

名称	クレッセントライジング
种类	主动技
效果	旋转攻击两周后追加挑空攻击（地上限定）。
入手章节	第4章
描述	威力与“ニ-ドルストライク”基本相当，且具有很强的打出浮空或硬直的能力，不少中BOSS在本招面前也同样可以浮空，是屈死中BOSS的利器。即便是在XTRA模式下也同样收益良好，魔素量允许的话可尽快升满级。

名称	フォ-ルクラッシュ
种类	主动技
效果	强力的上升+下降攻击。
入手章节	第5章
描述	上升攻击时可将敌人打至浮空，下降攻击可将敌人击倒在地。虽然是个华丽的招式，但威力稍显不足。

名称	ペインフェザ-
种类	主动技
效果	回避的同时放出附带冰冻效果的羽毛。
入手章节	第5章
描述	回避距离相当于是通常回避的1.5倍，羽毛的冰冻效果极低。不是太实用。

名称	フリ-ズランス
种类	主动技
效果	凝聚冷气，向前方放出冰枪。发动后按住□键可蓄力，松开按键释放技能。
入手章节	第5章
描述	冰枪射程大约是1.5倍画面距离，所以画面外的敌人可以被攻击到。冰冻概率很大，但要蓄力后才能体现出威力。升级后蓄力时间变短。

名称	ブリザ-ド
种类	主动技
效果	制造暴风雪，对面前的敌人给予伤害和冰冻效果（地上限定）。
入手章节	第6章
描述	暴风雪是随古温多琳移动的，画面中的敌人全部都会被冻住，配合“フリ-ズエンハンス”使用效果更佳。

名称	チェイスブロウ
种类	被动技
效果	倒地的敌人受到的伤害增加。
入手章节	第6章
描述	虽然描述中写的是“倒地的敌人”，但其实浮空的敌人也是包括在内的。

名称	グリ-ズスマッシュ
种类	主动技
效果	将枪插入地面制造出冲击波，将敌人吹飞。
入手章节	第6章
描述	冲击波附带破防效果，并且发动技能时处于无敌状态下，可以安心使用。但发动后有较长时间硬直，难以实现追击。

名称	グングニル
种类	主动技
效果	掷出神枪，对敌人造成巨大伤害（地上限定）。
入手章节	终章
描述	威力强大的必杀技，对画面内的全体敌人具有效果。

名称	フリ-ズブレイカ-
种类	被动技
效果	冰冻状态下的敌人受到的伤害增加。
入手章节	终章
描述	古温多琳很多技能都可以将敌人冻住，所以这个被动技的辅助效果还是蛮大的。

名称	ニ-ドルスト-ム
种类	主动技
效果	附带冲击波效果的连续突刺。
入手章节	终章
描述	可以视为是“ニ-ドルストライク”的强化版，无论是清理杂兵亦或是面对BOSS时都有非常不错的收益，但由于是消耗PP值的，所以可以和“ニ-ドルストライク”交叉着使用。

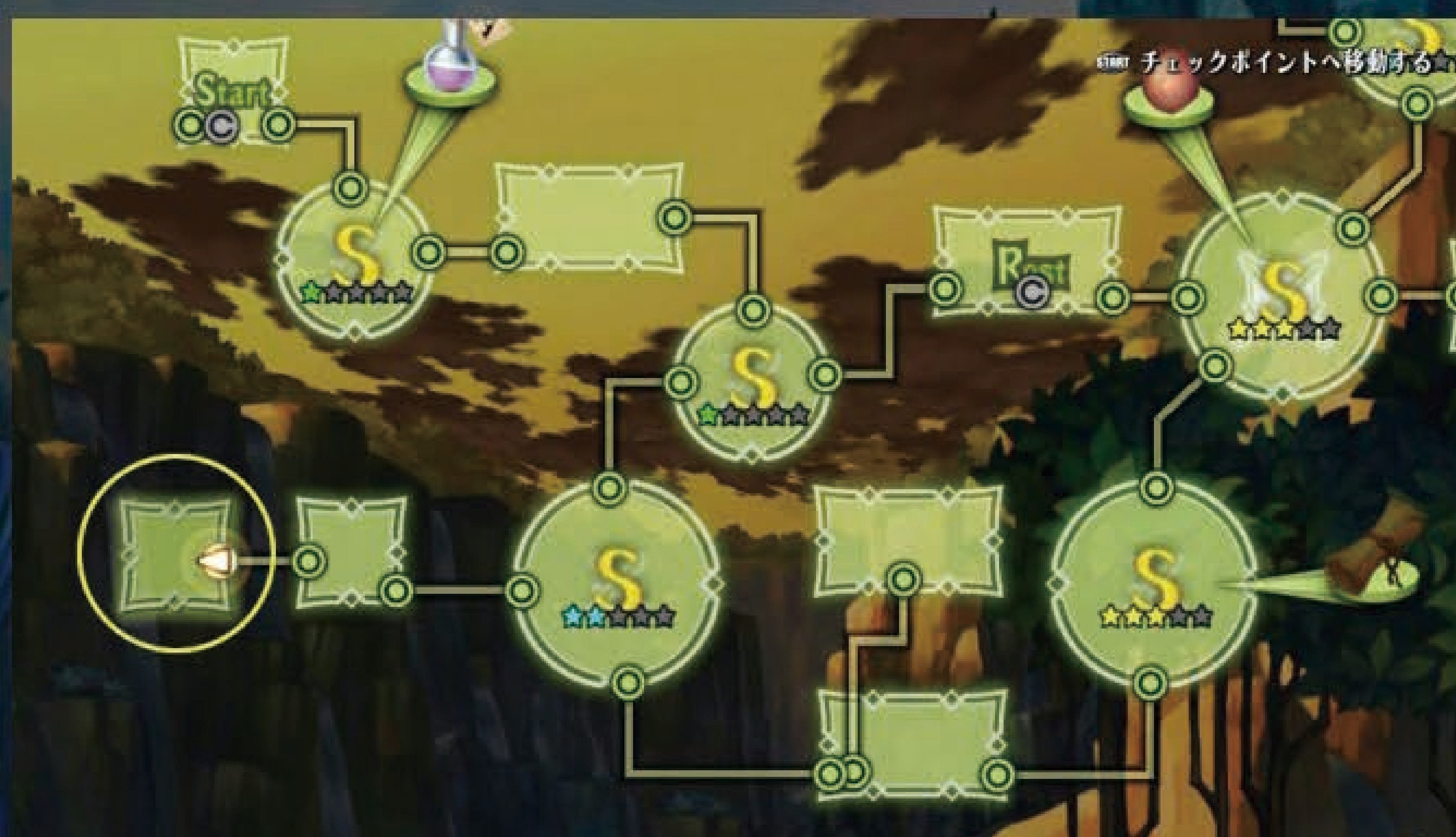


隐藏房间所在地



第一章 吹き荒れる岚の战场

隐藏房间取得技能：ビ-クドライブ



第二章 イルリットの深い森

隐藏房间取得技能：ク-ルドレス



第三章 ウィンタ-ホルンの屋根

隐藏房间取得技能：スキルリンク



第五章 ボルケネルン溶岩洞窟

隐藏房间取得技能：ペインフェザ-



第六章 妖精の森リングフォ-ルド

隐藏房间取得技能：チェイスブロウ

科尔涅迪斯

《被诅咒王子的冒险》篇的主人公，泰塔尼亚王国的王子，是一位金发碧眼气度华贵的美青年。原本科尔涅迪斯和贝尔贝特是一对亲密的情侣，但在某天前去约会时却突然失去了神智，再度苏醒时发现自己已经中了诅咒变成了“普卡”。为解除诅咒，他只得拿起祖父留下来的宝剑在艾利欧大陆各地冒险。



科尔涅迪斯的攻击大多附带雷属性，他身形较小，故而移动速度快，还可利用大剑所产生的离心力去攻击敌人。↓＋□的蓄力攻击拥有较大的攻击范围，在序盘缺乏技能的时候可作为范围攻击来使用。

科尔涅迪斯的很多技能都附带眩晕效果，将几个晕技组合使用，在与敌人交手中同样可以获得很爽快的战斗体验。但是对空战是科尔涅迪斯的弱点，在挑战“终焉”的几个BOSS时会倍感痛苦。另外，科尔涅迪斯的技能会穿过少部分BOSS的躯体，直接导致伤害大幅降低，也需要改变战略应对。

此外，科尔涅迪斯的多个技能还附带光照效果，但并不能令亡灵实体化。

能力

能力名称	效果	必要AP
ラピッドウォーク	地上移动速度上升	1
エナジティック	进食后下一次攻击给予的伤害增加30%	2
ヒーリングアップ	各种回血手段的回复量增加20%	2
チャージアップ	POW的自动回复速度上升	4
パリィ	防御敌人攻击后向前方入力可发动反击	3
グラウンドフォース	地面上给予的伤害增加10%	3
インフィルトレイト	HP低于30%时一定概率回避全部敌人	3
パワーサプライ	击败敌人时回复POW	7
グルメ	进食取得的经验值增加20%	4
グラウンドディフェンス	地面上受到的伤害降低20%	4
バックスタッブ	背后攻击时，伤害增加20%	4
エイルレジスト	不容易中异常状态	2
ライズファクター	装备品赋与的效果增加10%	9
チャーム	商店中的商品便宜20%	5
スキルセービング	发动消耗PP的技能时，受到的伤害减半	5
ウィズダム	制作魔法药时，合成经验上升30%	6

技能

名称	サイファー
种类	被动技
效果	魔素吸收量增加。
入手章节	初期
描述	—

名称	スパイラルクロー
种类	主动技
效果	向前方的回旋突击，发动中上下入力可转换方向。
入手章节	第1章
描述	这是科尔涅迪斯的主要攻击技能，可对单体敌人造成最大10连击的伤害，威力非常强大，升级后会追加硬直效果，无论是清理杂兵，还是对BOSS战中，伤害都同样巨大，应尽早升满级。然而对体型较小的BOSS很难造成连续伤害，只适合在敌人密集处或是面对大体型BOSS时使用。

名称	アークホイール
种类	主动技
效果	旋转身躯在空中划出一道弧线，向前方攻击。
入手章节	第1章
描述	这个技能适用于浮空的敌人以及大体型的敌人，亦可作为移动到敌人身后的一种手段。

名称	スパークボルト
种类	主动技
效果	向前方放出电击弹。
入手章节	第1章
描述	消费的PP值非常少，但性价比很高，很大概率可令敌人眩晕，特别是在敌人即将使用魔法药时发动此技能，不但能中断敌人的行动，更可将魔法药夺为己用。不过没什么威力可言，只能作为牵制技来使用。





名称	ラウンドブレード
种类	主动技
效果	高速旋转身体攻击敌人，发动中左右入力可移动。
入手章节	第2章
描述	旋转攻击会附带吸附效果，最后一击又可将敌人吹飞，吹飞的敌人会飞至版边后弹回来，在科尔涅迪斯周围落下，此时可再接上↑＋□追加伤害。因为发动中可以左右移动，所以吸附敌人的量可任意掌控，并且能移动到敌人身后，泛用性很高。缺点是发动中并不是无敌状态，并且一旦发动就无法取消，所以应把握好使用时机。

名称	アサルトハイ
种类	被动技
效果	随着连击数增加，对应的伤害会也提高。
入手章节	第2章
描述	该技能升满级后，只需67连击伤害就会提升10%。

名称	プラズマサークル
种类	主动技
效果	在自身周围制造出3个电击弹。
入手章节	第2章
描述	由于科尔涅迪斯对空技能比较乏力，所以“プラズマサークル”可以作为空中通常攻击的辅助手段。另外本技能可令敌人眩晕，建议尽快升满级后使用，收效还算不错。

名称	サンダークラウド
种类	主动技
效果	召唤雷云，一定时间内发生雷击。
入手章节	第3章
描述	未强化时最多落下9次落雷，LV5时可落下16发。该技能要升到LV3以后才比较好用，可作为对空攻击的补充。理论上雷云应跟随敌人行动，但在实际使用中来看，其侦查范围却很小，往往难以取得理想收益。

名称	スパイラルフォール
种类	主动技
效果	跳起后向下做出类似钻地的攻击。
入手章节	第3章
描述	适合在敌人堆中发动的技能，可配合饰品“引き寄せの指轮”来使用。面对体型较小的敌人时，需计算好距离再使用（从发动到落下大约会产生一个身位左右的距离），如未有效攻击到敌人，应立刻用回避来取消动作。

名称	ストリークスラッシュ
种类	主动技
效果	向前方的瞬间斩击（地上限定）。
入手章节	第3章
描述	类似于一闪的技能，移动距离差不多相当于1.5个回避距离，可以作为移动到敌人身后的手段。在高难度下，此技能可以回避掉敌人的范围攻击和远距离攻击，作为连招的起始技来使用。

名称	リバースクロー
种类	主动技
效果	跳到前方版边后回弹攻击。
入手章节	第4章
描述	这个技能适用于体型较大的BOSS战，在反弹回来时由于无法穿过BOSS躯体而直接停留在BOSS身后，从而可以赚取到更多伤害。体型较小的BOSS以及少量杂兵的场景内不推荐使用。

名称	スキルリンク
种类	被动技
效果	连击中使用技能给予的伤害可提升3次，升满级后可提升5次。
入手章节	第4章
描述	连击中头两次使用技能时威力上升10%，之后再使用威力上升5%。

名称	スタンエンハンス
种类	被动技
效果	消耗PP的技能效果增强。
入手章节	第4章
描述	–

名称	テンペスト
种类	主动技
效果	高速旋转在前方制造出龙卷风。
入手章节	第5章
描述	对付大量杂兵的收益不错，被卷入龙卷风中的杂兵都会眩晕。但大多数BOSS并不吃这一招。

名称	ライトニングセイバ–
种类	主动技
效果	一定时间内积蓄落雷之力令移动速度提升（地上限定）。
入手章节	第5章
描述	未强化时状态可持续20秒，LV3时状态持续24秒。发动该技能需要一段非常长的蓄力时间，并且这期间并不是无敌状态，如果此时被攻击到，不但蓄力会中断，而且PP也消耗掉了，在实战中要使用是非常困难的一件事。当然，如果成功发动的话，玩家的移动速度就会大幅提升，且通常攻击会附带射程较短的电击弹。冲刺攻击时还会留下电击轨道，给予轨道上的敌人少量伤害。

名称	スタンストライカ–
种类	被动技
效果	眩晕状态下的敌人受到的伤害增加。
入手章节	第5章
描述	科尔涅迪斯的不少技能都附带眩晕效果，所以这个被动技的辅助效果还是蛮大的。可优先考虑升级。

名称	クリティカルヒ–ル
种类	被动技
效果	会心一击时回复HP。
入手章节	第6章
描述	比较实用的回血技能，配合能力“ヒ–リングアップ”使用更好。

名称	ブレイブハ–ル
种类	主动技
效果	向前方释放出巨大的冲击波（地上限定）。
入手章节	第6章
描述	科尔涅迪斯的强力范围技，虽然近距离范围内不会攻击到，但是射程长、火力大，对远处的敌人有奇效，特别是那些总是闪来闪去的魔术师们。眩晕和硬直自然也是不能少的。

名称	ストライクレイ
种类	主动技
效果	凝聚魔素之力，向前方发射一道光线（地上限定）。
入手章节	第6章
描述	蓄力时间较长，但受到攻击不会中断。被光线照射到的敌人会产生较大硬直，并且受到巨大伤害。威力可观，但只能攻击到地面上的敌人。

名称	チェイスブロウ
种类	被动技
效果	倒地中的敌人受到的伤害增加。
入手章节	终章
描述	“倒地”的敌人也包括浮空的敌人。

名称	カラドボルグ
种类	主动技
效果	从天而降落雷寄宿于宝剑之上，攻击周围的敌人（地上限定）。
入手章节	终章
描述	科尔涅迪斯的必杀技，基本对画面范围内的所有敌人都会造成伤害。

名称	メガスパ–ク
种类	主动技
效果	向前方释放强力电击弹，发动后按□键可以蓄力。
入手章节	终章
描述	蓄力时如果受到攻击就会转为防御状态，且PP值依旧被消耗，所以其实没必要刻意去蓄力，单是普通的电击弹的效果就已经很不错了。

隐藏房间所在地



第一章 死の国エンデルフィ

隐藏房间取得技能：ア–クホイ–ル

※在BOSS前的checkpoint区域内，墙壁上有一道紫色裂缝，站在裂缝前按↑就可看到隐藏房间的入口。



第二章 魔王の都市ネビュラポリス

隐藏房间取得技能：アサルトハイ



第四章 ウィンタ–ホルンの尾根

隐藏房间取得技能：スキルリンク



第五章 亡国バレンタインの首都

隐藏房间取得技能：ライトニングセイバ－

※在BOSS前的倒数第二个区域内有一个大壶，站在壶前按↑+○可进入隐藏房间。



第六章 ボルケネルン溶岩洞窟

隐藏房间取得技能：クリティカルヒ－ル

※起点算起的第二个区域，有段桥面上，从上方会持续落下岩浆，站在此处往下跳可进入隐藏房间。

梅尔塞迪斯



《妖精之国的物语》篇的主人公，头戴白色花冠、金色长发的娇小少女。曾经，妖精之国是在梅尔塞迪斯的母亲，艾尔法莉亚女王的统治之下，梅尔塞迪斯也过着无忧无虑、娇生惯养的生活。如在花房中被养大一般，她天真纯粹，却也同时显得有些任性骄纵。艾尔法莉亚女王去世之后，梅尔塞迪斯继承了王位，心智也在不断战斗中快速成熟了起来。

梅尔塞迪斯是主人公中惟一一个远程攻击型角色，她的普通攻击就会消耗POW值，虽然可以飞翔，但如要填弹以及快速回复POW仍需要落地，很多玩家刚上手时多少都会有些不适应。在能力与技能习得方面，应首先以提高移动速度、填弹速度加快、POW回复速度上升这三点为主，并养成随时保持移动不贪输出的习惯。如要拿S评价的话，需要适当配合使用一些魔法药。

梅尔塞迪斯还有一些与众不同的设定，例如↓+□的蓄力攻击，一段目和二段目的效果是不同的。另外飞行状态下按住R键或□键可高速飞翔。

梅尔塞迪斯的技能虽然威力强大但大多是消耗PP值的，故而在使用时要考虑到是否可以有后续的魔素补充PP，避免落入无技能可用的尴尬境地。

能力

能力名称	效果	必要AP
スピ－ドフライト	飞行时移动速度上升	1
キ－プアウェイ	普通射击也会对敌人造成后仰	4
ヒ－リングアップ	各种回血手段的回复量增加20%	2
チャ－ジアップ	POW的自动回复速度上升	4
フルパワ－	POW100%时，攻击敌人会令其后仰	2
グラウンドアタック	地面上的敌人受到的伤害增加10%	4
インビジブル	HP低于30%时，受到攻击会有一定时间无敌	3
パワ－サプライ	击破敌人时回复POW	7
グルメ	进食取得的经验值增加20%	4
レデュ－スダメ－ジ	填弹时受到的伤害减半	3
エリアルディフェンス	空中收到的伤害降低30%	3
エイルレジスト	不易中异常状态	3
ライズファクタ－	装备品赋与的效果强化	9
チャ－ム	商店的道具售价便宜20%	5
クイックリロ－ド	填弹速度上升	4
ウィズダム	制作魔法药时，合成经验上升30%	6

技能

名称	サイファ－
种类	被动技
效果	魔素吸收量增加
入手章节	初期
描述	—

名称	ラウンドショット
种类	主动技
效果	向前方发射强大魔弹。
入手章节	第1章
描述	初期就会学到的对集团攻击的优秀技能，射程大约有两个画面这么远。对付大量杂兵效果很好，建议尽快升级。另外这个技能无法攻击到梅尔赛迪斯的身后和头顶上方，需要根据敌人所在位置及时调整自己的站位。

名称	フォゾンバ－スト
种类	主动技
效果	制造魔素的能量弹，炸裂的同时吹飞敌人。
入手章节	第1章
描述	发动的瞬间可将周围敌人全部吹飞，消耗的PP值比较少，被围攻时可作为脱身手段。

名称	ファ－ストショット
种类	被动技
效果	一段时间没有攻击时，下次攻击的第一发子弹会强化。
入手章节	第1章
描述	该技能可以融合到填弹行为中去，非常实用，可以尽早强化。

名称	スリップスライド
种类	主动技
效果	一边滑向敌人，一边向上空连射魔弹。
入手章节	第2章
描述	滑动距离差不多等同于通常回避距离的2倍，向上空发射8枚贯穿弹，之后魔弹落下，对敌人造成贯穿伤害。滑动中，无论何种体型的敌人都可以穿过去，所以可以作为被围困时的逃脱技，或是移动到敌人背后再追加输出。PP值消耗低，值得使用。

名称	パワ−リカバリ−
种类	被动技
效果	受到伤害时POW回复量上升
入手章节	第2章
描述	非常实用的技能，可尽快升满级。

名称	スプレッドショット
种类	主动技
效果	连续发射放射线状的魔弹。
入手章节	第2章
描述	向前方发射出扇形弹幕的技能，既可以作为范围攻击，面对BOSS时，也可以近身对其造成巨大伤害。升级后不但威力上升，而且会产生硬直和后仰，与BOSS近身接触时会更加有利。

名称	アサルトハイ
种类	被动技
效果	随着连击数增加，对应的伤害会也提高。
入手章节	第3章
描述	该技能升满级后，只需67连击伤害就会提升10%。

名称	コ−ルピクシ−
种类	主动技
效果	召唤出援护射击的小精灵，一定时间内追随梅尔塞迪斯行动。
入手章节	第3章
描述	小精灵会对梅尔塞迪斯的普通攻击做出应对反应，发射魔弹，持续时间为20秒，升级后发射频率提升。 可以和另外两个召唤小精灵的技能叠加使用。

名称	ハンタ−ショット
种类	主动技
效果	释放复数追踪敌人的魔弹。
入手章节	第3章
描述	在敌人不多的情况下可作为牵制技来使用，但在敌人众多的场合下体现不出本技能的价值。

名称	エナジ−ショット
种类	主动技
效果	发射一条直线的贯穿魔弹。
入手章节	第4章
描述	屈指可数的几个POW技之一，无论是伤害还是射程都很一般，没有太多使用价值。

名称	マンドラゴラマ−チ
种类	主动技
效果	一定时间内，将场地内的曼陀罗草变成我方士兵参与战斗。
入手章节	第4章
描述	个人觉得这是个比较坑爹的技能，首先要让此技能发挥功效，场地内必须要有曼陀罗草才行，而且炎属性的曼陀罗草和冰属性的曼陀罗草是相克的，无法同时给予敌人两种状态，效率无法恭维。最后一点，持续时间仅有10秒，对战斗真的起不到多少帮助……

名称	フラッシュショット
种类	主动技
效果	发射闪光魔弹，令周围敌人一时眩晕。
入手章节	第4章
描述	可以作为魔法药“シャイン”的替代品使用，令不具实体的敌人实体化。由于从发射到爆炸需要一定的时间，所以并不能作为紧急脱身的技能使用。另外该技能初始状态下的有效范围很窄，升级至LV5后攻击范围才会扩大。





名称	コ−ルバンシ−
种类	主动技
效果	召唤出小精灵，一定时间追随梅尔塞迪斯行动。
入手章节	第5章
描述	和技能“コ−ルピクシ−”比较相似，都是召唤小精灵协同作战，不同的是精灵的攻击方法而已。

名称	スキルリンク
种类	主动技
效果	连击中使用技能给予的伤害可提升3次，升满级后可提升5次。
入手章节	第5章
描述	连击中头两次使用技能时威力上升10%，之后再使用威力上升5%。

名称	アンリミテッドシャフト
种类	主动技
效果	一定时间内，普通攻击不消耗POW。
入手章节	第5章
描述	非常・非常・非常有用的一个技能，一定要尽快学会并升至满级。和能力“パワ−サプライ”搭配使用，可在BOSS战中发挥巨大成效。

名称	バ−ストレイン
种类	主动技
效果	一定时间内空中降下魔弹之雨。
入手章节	第6章
描述	可以打出高连击的技能，但不会令敌人倒地或是后仰，所以可以配合“ワ−ルウィンド”或是“フラッシュショット”共同使用。此外在横版射击打矮人战舰的那一关，这个技能可以尽快将战舰击落。

名称	クリティカルヒ−ル
种类	被动技
效果	会心一击时回复HP。
入手章节	第6章
描述	回血技能，可配合能力“ヒ−リングアップ”来使用。

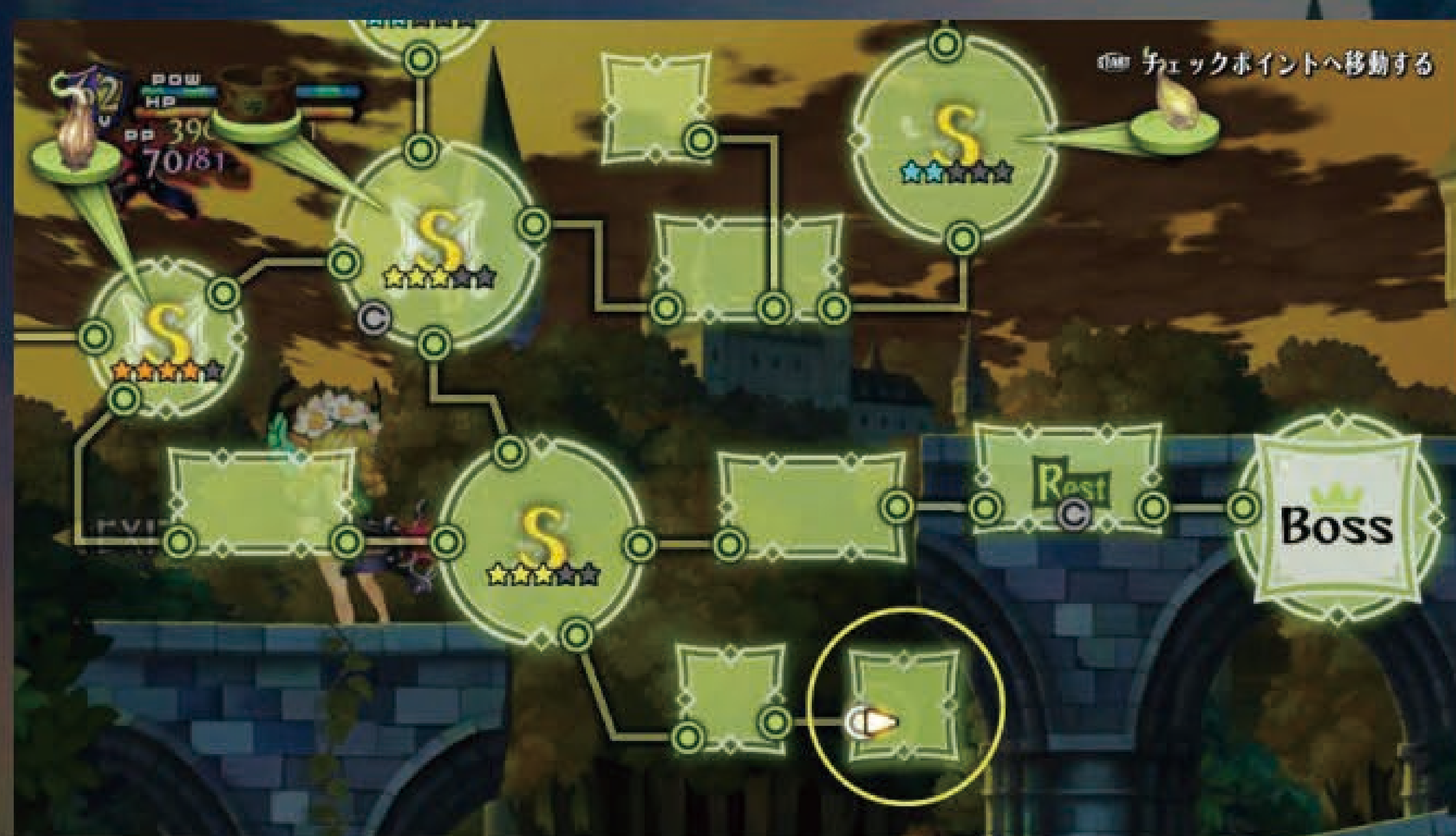
名称	ルナサイドショット
种类	主动技
效果	跳出一个弧线形，同时向圆弧内侧发射魔弹。
入手章节	第6章
描述	移动距离大约是普通回避距离的2.5倍，一边攻击一边移动至敌人身后。对体型中等的敌人比较适用，因为魔弹可以全部命中，但也有可能出现移动路线被敌人身体阻挡导致无法顺利走位的情况。

名称	ブリュ−ナク
种类	主动技
效果	从天而降大量的魔弹，攻击全屏的敌人。
入手章节	终章
描述	梅尔塞迪斯的必杀技，发动后整个画面都被附带贯穿效果的魔弹覆盖，命中的敌人会被吹飞至版边再反弹回来，达成高连击。但是技能发动后，梅尔塞迪斯如果移动的话会令吹飞的敌人飞到攻击范围外去，所以保守起见还是站在原地不动比较好。

名称	ア−スロア−
种类	主动技
效果	将魔弹射入地面，制造出连续的冲击波。
入手章节	终章
描述	这个技能会在梅尔塞迪斯的左右制造出8次冲击波，命中敌人后会令其后仰或倒地。但要注意两点，一是梅尔塞迪斯脚下是不会产生冲击波的，所以对重叠站位的敌人无效；二是无法攻击到空中的敌人。

名称	コ-ルスピリッツ
种类	主动技
效果	召唤出援护射击的小精灵，一定时间内跟随行动。
入手章节	终章
描述	召唤出的小精灵会随同梅尔塞迪斯的普通攻击发射魔弹，其频率、攻击方向都与梅尔塞迪斯完全一致。可以和“コ-ルピクシ-”、“コ-ルバンシ-”两个技能共同使用，便可制造出夸张的弹幕攻击。

隐藏房间所在地



第一章 イルリットの深い森

隐藏房间取得技能：フォゾンバ-スト



第二章 妖精の森リングフォ-ルド

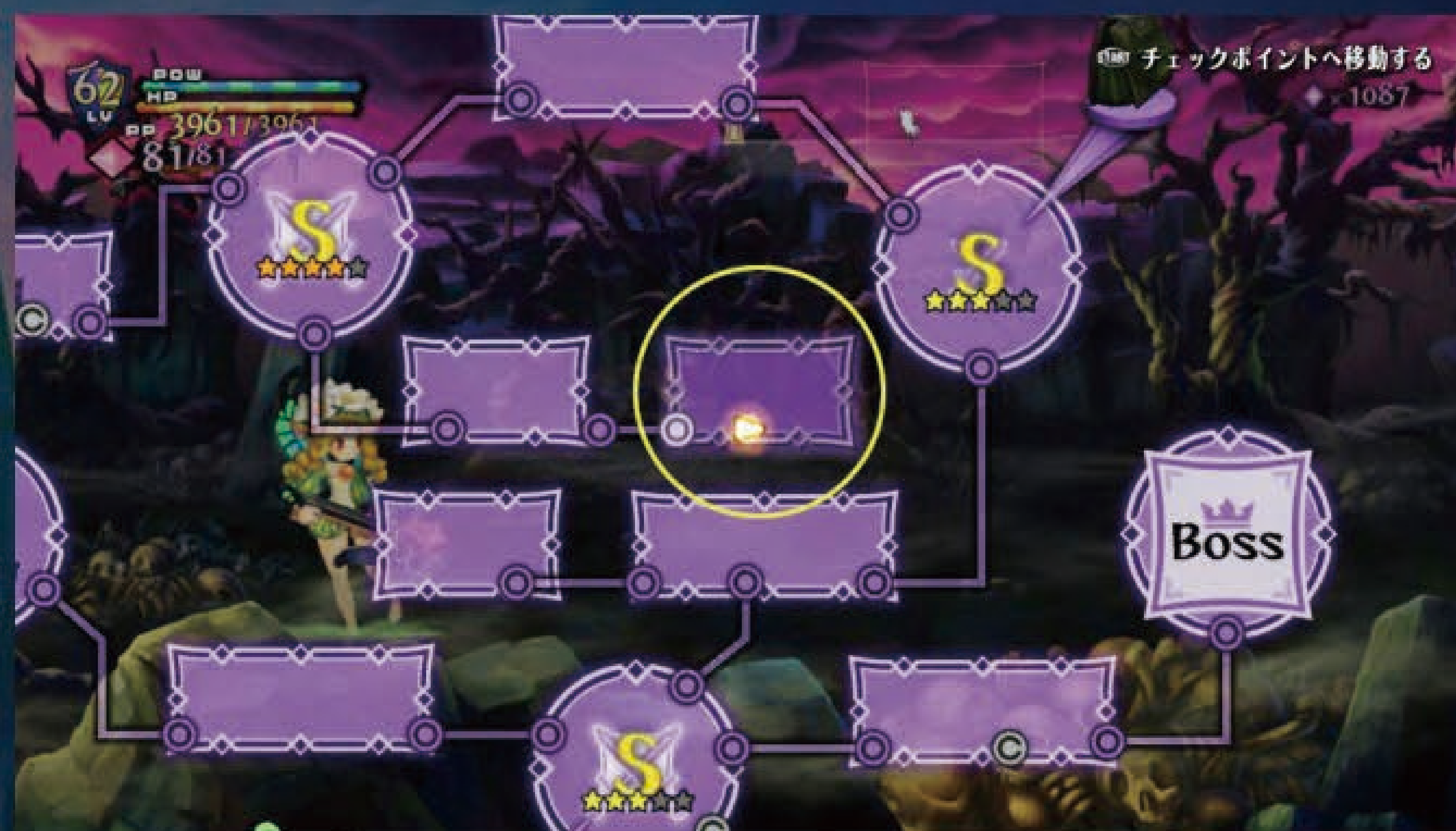
隐藏房间取得技能：パワ-リカバリ-



第四章 タイタニア里通り

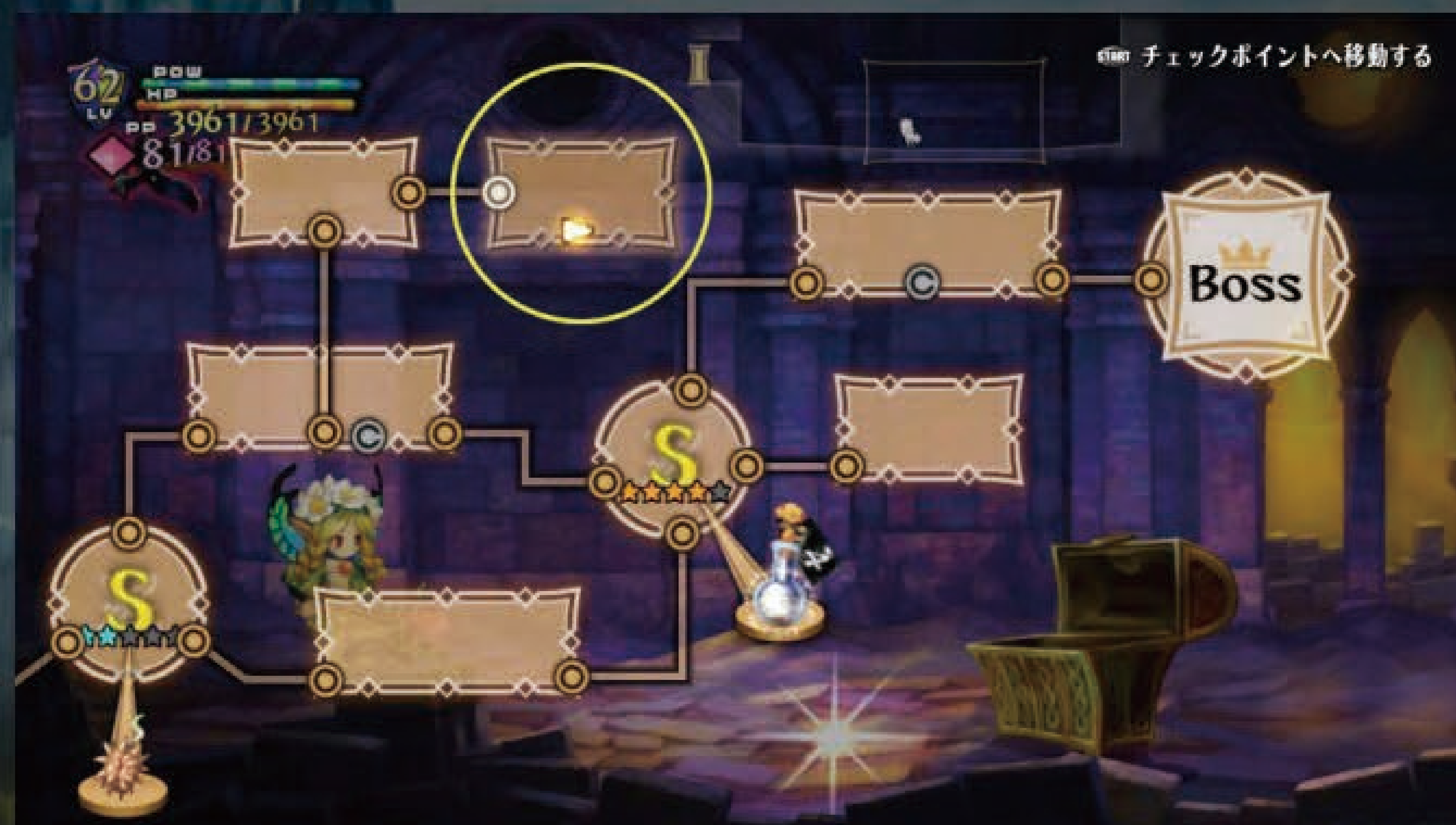
隐藏房间取得技能：マンドラゴラマ-チ

※ 第一个休息点，有一扇被一大堆罐子挡住的栅栏门，门后是隐藏房间。



第五章 死の国エンデルフィア

隐藏房间取得技能：スキルリンク



终章 吹き荒れる岚の战场

隐藏房间取得技能：ア-スロア-

奥兹瓦尔多



《死与暗黑之剑》篇的主人公，是妖精之国的重臣梅尔文麾下的剑士。梅尔文将他作为契约的代价送给了死之国的女王，但奥兹瓦尔多并不甘愿受死之国女王的摆布，他在青鸟的指引下重返现世，并与古温多琳相遇。

奥兹瓦尔多是近战职业，与其他几名角色相比，他多了一个狂战士的设定，战斗中可以积攒狂战士的槽，槽满之后按下△＋R就可进入短暂的狂战士状态。狂战状态下，通常攻击是原本的1.6倍，且移动速度、攻击频率以及攻击范围都会有飞跃性的上升，但是无法使用魔法药等道具，如果受到致命伤害还是会挂掉的。

另外狂战状态下，只要奥兹瓦尔多还在空中连击，那么即便狂战槽耗尽也不会解除状态，玩家可以利用这一特性赚取更多伤害。不过一旦落地，狂战模式就会立即解除。

奥兹瓦尔多在空中时长按×键可以隐身移动一段距离，战斗中可以利用此项技能移动至敌人背后，实用性很高。他的↓＋□的二段蓄力可以抓住面前的敌人掠夺其HP，同时大量回复狂战槽，然而这项技能基本只能对小体型敌人构成伤害，中型以上的怪除非是倒地状态否则根本抓不住。

与出色的近战能力相对的，奥兹瓦尔多没什么有效的远距离攻击手段，而且技能消耗的POW和PP都很多。“チャ－ジアップ”和“ダ－クネスチャ－ジ”这两项能力一定要学会。

能力

能力名称	效果	必要AP
アクセラレ－ト	地面移动速度加快	1
バックスタッブ	背后攻击时给予的伤害增加20%	4
ヒ－リングアップ	各种回血手段的回复量增加20%	2
チャ－ジアップ	POW的自动回复速度上升	4
ダ－クネスチャ－ジ	狂战状态下，POW回复速度×2	3
アヴェンジャ－	HP减少的同时给予的伤害增加，最大增加30%	2
リバイバル	如陷入战斗不能状态，会以10HP的状态复活一次	3
パワ－サプライ	击破敌人时回复POW	7
グルメ	进食时取得的经验值增加20%	4
ダ－クネスレジスト	狂战状态下不会中异常状态	4
シャドウトリップ	空间移动时可以向任何方向移动	3
エイルレジスト	不易中异常状态	2
ライズファクタ－	装备品给予的效果强化	9
チャ－ム	商店的道具售价便宜20%	5
ダ－クネスア－マ－	狂战状态下受到的伤害减半	5
ウィズダム	制作魔法药时，合成经验上升30%	6

技能

名称	サイファ－
种类	被动技
效果	魔素吸收量增加。
入手章节	初期
描述	—

名称	イ－ビルラッシュ
种类	主动技
效果	前方的多段斩击。
入手章节	第1章
描述	非常实用的突进技，威力高且易于打出后仰，最后一击不但破防且附带吹飞效果。被吹飞的敌人会被版边反弹回来，此时可以再接上本技能，简单粗暴就可磨掉敌人大量HP。并且本技能可以在空中发动，能形成较长的牵制效果，除非是不会后仰的敌人（比如雪山BOSS），绝大多数敌人在这招面前基本都是跪下的宿命。 狂战状态下攻击次数增加。

名称	クレイズグリップ
种类	主动技
效果	反复使用投技，将敌人投向后方。
入手章节	第1章
描述	在游戏序盘期是火力强大、安全系数高的技能，但只能投杂兵，中型和大型敌人没什么效果。不过即便没有投掷成功，也可以穿过敌人身躯移动至背后输出。 狂战状态下抓投范围扩大。

名称	サ－ペントグリ－フ
种类	主动技
效果	向前方释放出弹跳的黑炎（地上限定）。
入手章节	第1章
描述	奥兹瓦尔多屈指可数的远程攻击手段，黑炎附带贯穿和倒地属性，倒地的敌人还会持续受到连续伤害，火力强劲，值得升级使用。 狂战状态下没什么变化。

名称	シャドウバイト
种类	主动技
效果	制造出一个黑影，攻击前方敌人脚下。
入手章节	第2章
描述	这个技能发动成功后必定会令敌人倒地，且体型越大的敌人受到的伤害越高。黑影可以移动至画面外，作为牵制技来使用也很不错。 狂战状态下没什么变化。

名称	チェイスブロウ
种类	被动技
效果	倒地中的敌人受到的伤害增加。
入手章节	第2章
描述	虽然描述中写的是“倒地的敌人”，但其实浮空的敌人也是包括在内的。奥兹瓦尔多很多技能都会令敌人倒地，所以“チェイスブロウ”也应尽快升满级。

名称	フェイタルレイド
种类	主动技
效果	向前上方的飞踹。
入手章节	第2章
描述	全段都有浮空判定，可作为空中连击的起始技能使用。但面对不易浮空的敌人时就是鸡肋了。

名称	ガッシュベイン
种类	主动技
效果	制造出两个黑炎的墙壁。
入手章节	第3章
描述	两个黑炎壁之间大约是一个普通回避的距离，可以接在投技“クレイズグリップ”之后使用，能效限制住敌人的行动，但是要消耗21点PP值。 狂战状态下黑炎壁的数量增加至4个。

名称	スキルリンク
种类	被动技
效果	连击中使用技能给予的伤害可提升3次，升满级后可提升5次。
入手章节	第3章
描述	连击中头两次使用技能时威力上升10%，之后再使用威力上升5%。

名称	レイジエクステンド
种类	被动技
效果	狂战状态时间延长。
入手章节	第3章
描述	初始时狂战状态为18秒，LV3时为22秒。狂战状态下哪怕只是2秒钟也同样非常珍贵，一定要优先升级本技能。





名称	バニッシュメント
种类	被动技
效果	发动狂战状态时附加一闪效果。
入手章节	第4章
描述	一闪会对屏幕内所有敌人均造成伤害，且附加倒地效果。由于狂战模式可以随时解除且狂战槽并不会被清零，利用这一特性可以频繁发动一闪，毕竟作为广范围攻击来看，收益还是蛮不错的。

名称	ルナティック
种类	主动技
效果	短时间内处于狂战状态下（地上限定）。
入手章节	第4章
描述	在狂战槽未满的情况下，消耗PP也可狂战化，但时间很短，就算升满级也只有10秒。并不是很实用的技能。

名称	エリアルダイブ
种类	主动技
效果	跳到空中向斜下方突刺。
入手章节	第4章
描述	向斜下突刺时会将敌人击倒或是打浮空，奥兹瓦尔多落地后会惯性向前冲，正好可以对浮空的敌人接上攻击。但在面对某些大体型敌人（例如矮人战舰）时攻击会被中断，而体型较小的敌人又需要目测好距离发动才能攻击到。

名称	レイジングヴォイド
种类	主动技
效果	制造出会吸引敌人的巨大黑炎（地上限定）。
入手章节	第5章
描述	黑炎是从奥兹瓦尔多脚下生成的，发动后会将周围敌人都卷过来，很适合清理围攻过来的杂兵们。 狂战状态下黑炎的判定更广，威力和连击数都会增加，攻击后附带吹飞效果。

名称	ナイトメアブラスト
种类	主动技
效果	向前方放出一条往复的黑炎。
入手章节	第5章
描述	黑炎返回来之后就会围绕在奥兹瓦尔多身边攻击周围敌人，威力和连击数都很不错。可用来牵制空中的敌人。 狂战状态下无明显变化。

名称	ファントムキラー
种类	主动技
效果	停止动作诱惑敌人攻击，再瞬移至敌人背后予以斩击（地上限定）。
入手章节	第5章
描述	威力一般般，与其作为攻击技能使用，倒不如说是作为一种打背手段更合适。这个技能对远距离攻击也会有反应，所以用来对付善于移动的魔术师有奇效。

名称	クリティカルヒール
种类	被动技
效果	会心一击时回复HP。
入手章节	第6章
描述	比较实用的回血技能，配合能力“ヒーリングアップ”使用更好。

名称	アサルトハイ
种类	被动技
效果	随着连击数增加，对应的伤害会也提高。
入手章节	第6章
描述	该技能升满级后，只需67连击伤害就会提升10%。

名称	パルサーシェイド
种类	主动技
效果	往前方广范围放出两条黑炎。
入手章节	第6章
描述	黑炎附带浮空效果，但往往会把浮空敌人打到屏幕外面去，导致无法追击。这个技能真正的价值需要通过狂战模式来提现。 狂战状态下会追加追尾属性，就算敌人飞出画面外也同样可以追尾，是奥兹瓦尔多少数的高性能距离技。

名称	イクスクルード
种类	主动技
效果	一定时间内不伤血。
入手章节	终章
描述	未强化时持续9秒，LV3时持续11秒。虽然不会掉血，但后仰、倒地等攻击效果还是会中的，所以并不是真正意义上的无敌。

名称	ダーインスレイブ
种类	主动技
效果	释放黑暗之力，给予周围敌人乱舞般的攻击。
入手章节	终章
描述	奥兹瓦尔多的必杀技，范围广威力大，在所有角色的必杀技中实力可排第一。 狂战状态下没有明显提升。

名称	エクリプス
种类	主动技
效果	在前方展开暗之力场，吸收敌人HP的同时增加狂战槽。
入手章节	终章
描述	HP的回复量大约是1名敌人可回复1%，狂战槽的回复量大约为1/5～1/4。力场距离地面有一段距离，所以像哥布林这种身形矮小的敌人时无法被攻击到的。

隐藏房间所在地



第一章 魔王の都市ネビュラポリス

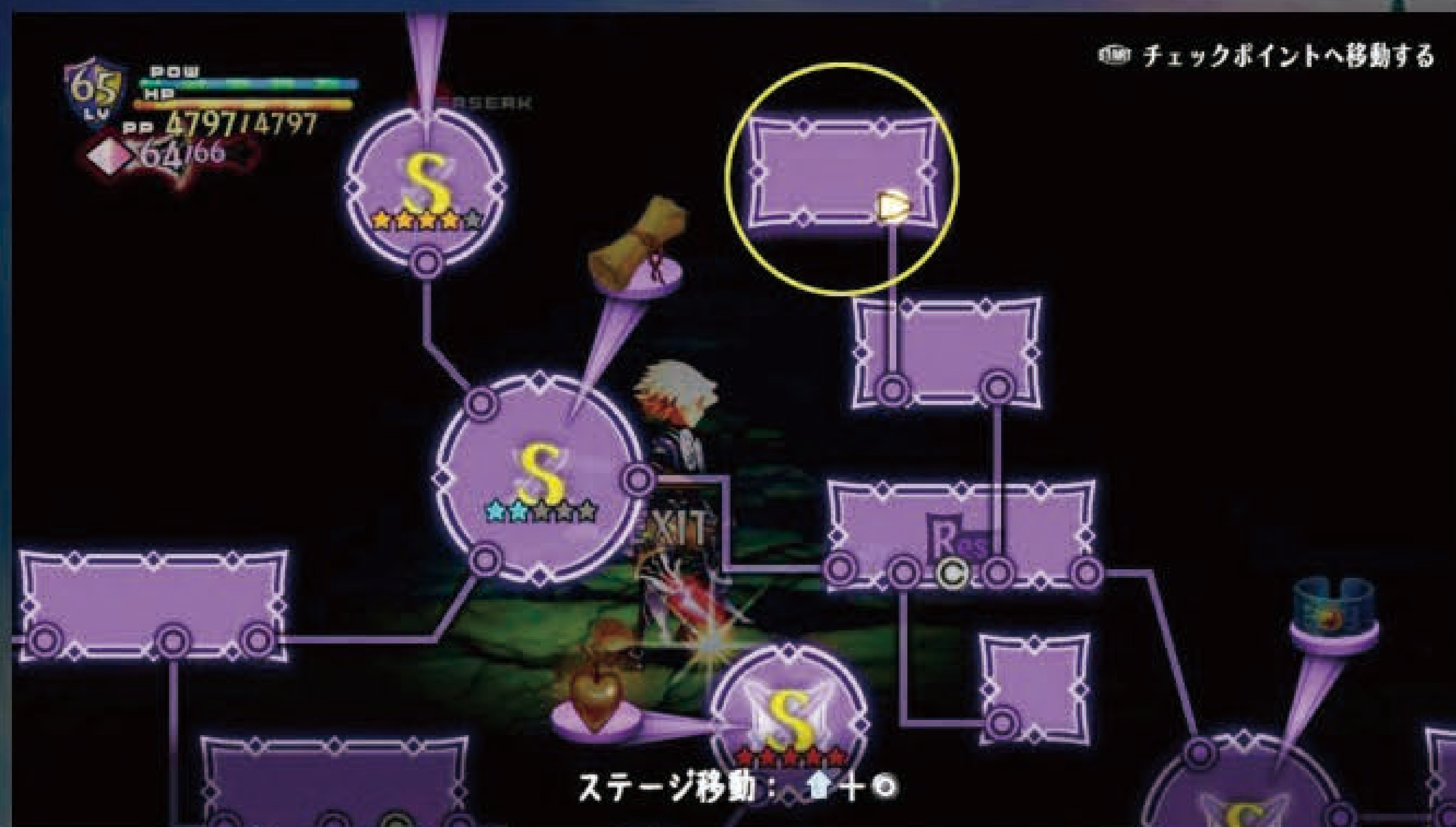
隐藏房间取得技能：クレイズクリップ



第二章 吹き荒れる岚の战场

隐藏房间取得技能：チェイスブロウ

※ 图上所示的这个位置不是隐藏房间，但刚进来时是没有宝箱的，需要站 3 分钟后宝箱才会出现。



第四章 死の国エンデルフィア

隐藏房间取得技能：ルナティック

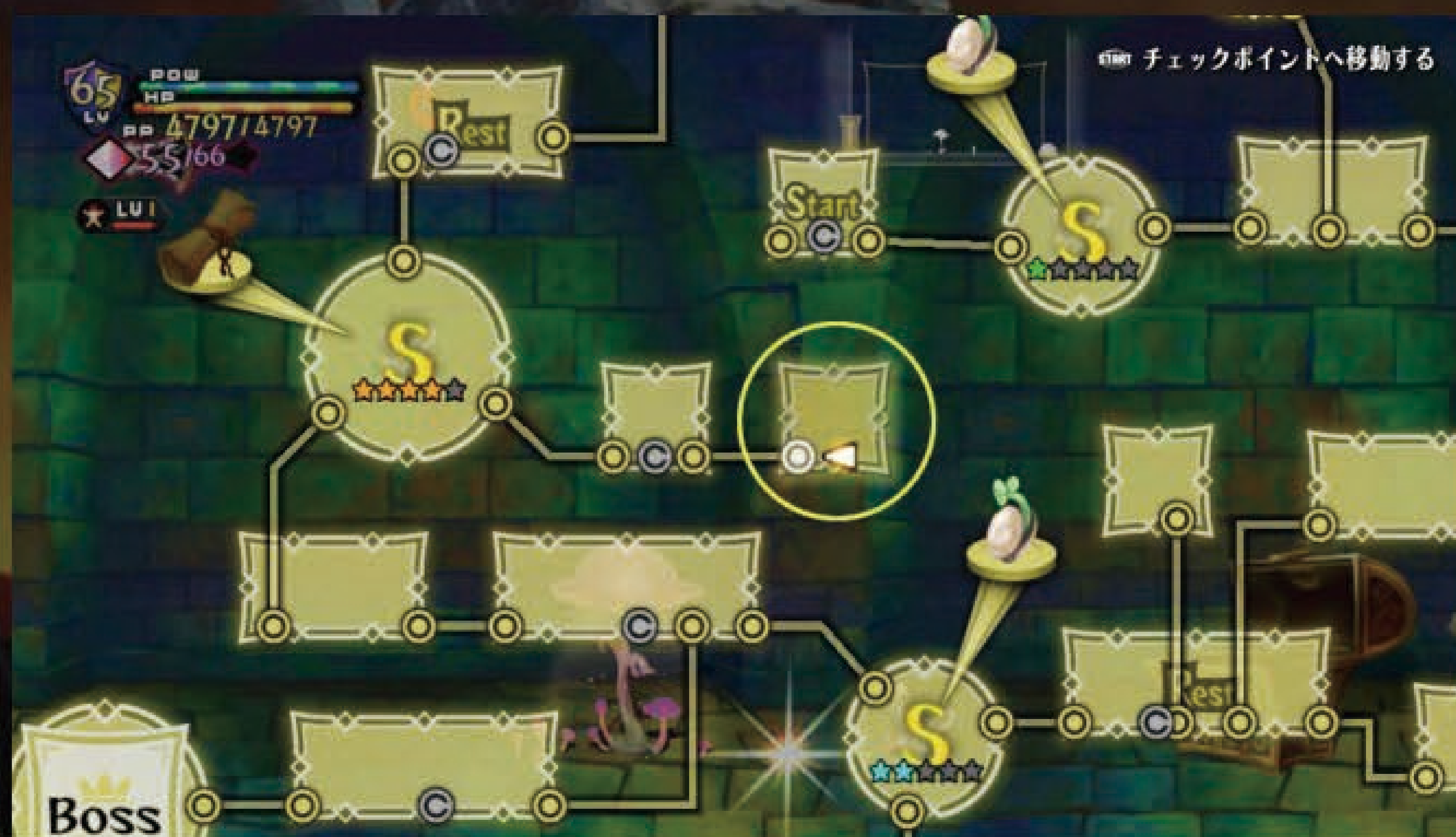
※ 隐藏房间前的那个区域，有个地方有一堆骷髅，调查此处可开启隐藏房间。



第五章 ウィンターホルンの尾根

隐藏房间取得技能：ナイト メアブラスト

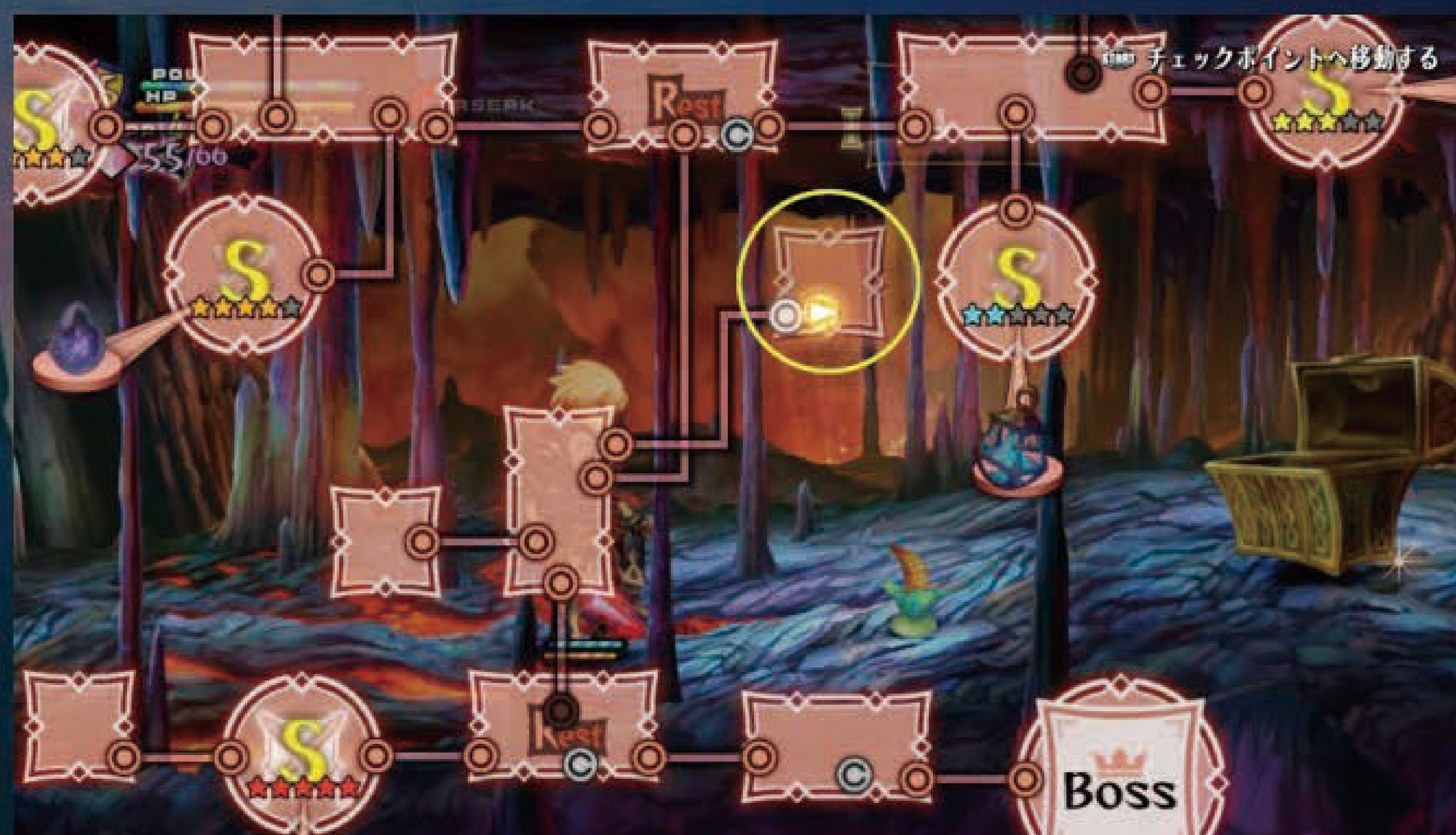
※ 冰壁可以用魔法药“ブレイズ”破坏掉。



第六章 タイタニア里通り

隐藏房间取得技能：クリティカルヒール

※ 这个隐藏房间需要变小后才能进入。



终章 ボルケネルン溶岩洞窟

隐藏房间取得技能：イクスクルード

贝尔贝特



《命运与共》篇的主人公，亡国瓦伦丁的公主，是一位身穿阿拉伯服饰的妖艳美女。贝尔贝特与她的双胞胎哥哥茵古维是瓦伦丁王国仅存的两位没有变成“普卡”的人类。国家灭亡之后，贝尔贝特便隐居于森林中，不了解情况的人都称呼她为“森林的魔女”。

贝尔贝特是位自由操纵锁链与火焰的角色，她的普通攻击距离就很长，可以攻击到多位敌人，但技能缺乏倒地、眩晕等效果，虽然蓄力攻击有一定概率可令敌人倒地，可是发动时间较长，在被杂兵围攻时也不太实用。其实贝尔贝特的普通攻击最后一击的伤害就蛮不错的，不过在实战中想要顺利把这一套普通攻击全部使出来，就比较看脸了……

贝尔贝特在空中长按 × 键可以借助锁链之力在空中三连荡，且整个过程是无敌的，可以作为移动手段来使用。

能力

能力名称	效果	必要AP
ストレートウエッジ	冲刺攻击给予的伤害增加50%	1
ヘヴィストローク	防御成功后下一次攻击会令敌人后仰	2
ヒーリングアップ	各种回血手段的回复量增加20%	2
チャージアップ	POW的自动回复速度上升	4
コインヒーリング	入手硬币时回复少量HP	3
シャープエッジ	距离敌人越远，通常攻击造成的伤害最高上升20%	3
ヒートゲイン	HP低于30%时，攻击附带炎上效果	3
パワーサプライ	打倒敌人时回复POW	7
グルメ	进食时取得的经验值增加20%	4
ケミカルブースト	魔法药给予的伤害增加10%	4
バックスタッブ	背后攻击时给予的伤害增加20%	4

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



能力名称	效果	必要AP
エイルレジスト	不易中异常状态	2
ライズファクター	装备品给予的效果强化	9
チャーム	商店的道具售价便宜20%	5
ガードレストア	防御敌人飞行道具时，回复少量PP	5
ウィズダム	制作魔法药时，合成经验上升30%	6

技能

名称	サイファー
种类	被动技
效果	魔素吸收量增加。
入手章节	初期
描述	—

名称	ダンシングチェーン
种类	主动技
效果	向前方放出追踪敌人的锁链（地上限定）。
入手章节	第1章
描述	追尾的锁链在攻击到敌人时会追加浮空效果，并且可以将敌人拉到贝尔贝特面前。但是这个技能在发动中无法移动和回避，所以使用中存在较大危险。

名称	フレアシュート
种类	主动技
效果	往前方地面上释放火焰。
入手章节	第1章
描述	火焰在地面上会往前移动，直到接触到敌人为止，这是贝尔贝特惟一的远距离攻击手段。被火焰攻击到的敌人会后仰，即便是在XTRA模式下也同样效果出众。不过敌人不太容易中炎上状态，就算中了持续时间也不长。

名称	ファイヤーピラー
种类	主动技
效果	在前方制造出火柱。
入手章节	第1章
描述	这是一个设置型的技能，伤害勉勉强强，但很容易给予敌人炎上效果，配合技能“バーンアセイラー”使用会很有成效。

名称	スリングウィップ
种类	主动技
效果	捕获住前方敌人，向身后甩去。反方向入力的话可以连续左右叩击。
入手章节	第2章
描述	技能未强化时最大可叩击3次，LV5时可叩击7次。对杂兵比较有效果，但对体型较大的敌人，如果不能令其先倒地，那么就无法实现捕获。叩击敌人的同时，会对落点周围造成伤害。但是叩击的整个过程并不是无敌的，很容易被敌人攻击到而中断。

名称	スパイラルドライブ
种类	主动技
效果	锁链呈螺旋状回旋向前方突进。
入手章节	第2章
描述	简单粗暴的突进技能，可以破防，伤害值很漂亮，可作为贝尔贝特的主力技能来使用。

名称	アサルトハイ
种类	被动技
效果	随着连击数的增加，对敌伤害加强。
入手章节	第2章
描述	该技能升满级后，只需67连击伤害就会提升10%。

名称	ミラージュマイム
种类	主动技
效果	制作出自身的幻影，一定时间内吸引敌人的注意。
入手章节	第3章
描述	未强化时幻影持续9秒，LV5时持续13秒。幻影会自主行动，制造出幻影后贝尔贝特也只能用普通攻击，使用技能的话幻影会立刻消失。不过好在贝尔贝特的普通攻击性能和范围都还算出色，利用幻影来牵制敌人，控制本体移动至敌人身后，是这个技能的主流用法。

名称	ティルトウィップ
种类	主动技
效果	向斜上方发射出锁链，捕获敌人并向后方甩去。反方向入力的话可以连续左右叩击。
入手章节	第3章
描述	和“スリングウィップ”的效果差不多，区别在于这个技能可以捕获空中的敌人。

名称	バーンエンハンス
种类	被动技
效果	技能给予的炎上效果强化。
入手章节	第3章
描述	升级本技能可令炎上状态的持续时间增长，所以应尽快升满级。

名称	フレイムロード
种类	主动技
效果	在前方地面上释放大范围的火焰（地上限定）。
入手章节	第4章
描述	火焰的范围很广，在敌人密集出现时，此技能的收益可观。

名称	バーニングカース
种类	主动技
效果	给予敌人火焰诅咒，中了诅咒的敌人倒地时就会爆炸。
入手章节	第4章
描述	此技能在地面上发动时会有一个蓄力的过程，这个过程并不是无敌的，容易受到伤害。在空中发动会更安全一些。敌人倒地时的爆炸同样会对周围敌人造成二次伤害，理论上来说这个技能的收益还是蛮不错的。但由于必须要令敌人倒地才能发挥成效，所以要选择使用一些会令其倒地的攻击手段才可以。

名称	バーンアセイラー
种类	被动技
效果	中了炎上状态的敌人，受到的伤害增加。
入手章节	第4章
描述	啥都不说了，升满级就是了。

名称	スキルリンク
种类	被动技
效果	连击中使用技能给予的伤害可提升3次，升满级后可提升5次。
入手章节	第5章
描述	连击中头两次使用技能时威力上升10%，之后再使用威力上升5%。



名称	ツイントルネ–ド
种类	主动技
效果	制造出两个会将敌人挑空的小龙卷。
入手章节	第5章
描述	向左右两边高速移动的红色小龙卷，移动到版边后会回到贝尔贝特身边。由于龙卷体型很小，所以攻击不到空中的敌人。如果在空中发动此技能，那么龙卷会追加追尾效果。实战中作用不是太大。

名称	アラウンドフレア
种类	主动技
效果	将锁链赋予炎上效果，旋转攻击敌人。
入手章节	第5章
描述	个人觉得是贝尔贝特最为实用的近战技能，发动之后左右推动摇杆可以移动位置，被攻击到的敌人不但会浮空，而且很大概率会中炎上。可以把它融合到普通攻击中去使用，减少硬直造成的不良影响。

名称	ドロップシェル
种类	主动技
效果	按住↓键回避，可在地面上设置爆弹。
入手章节	第6章
描述	爆弹没什么伤害，但可以将敌人打倒或是打浮空，主要是用来牵制敌人。

名称	チェイスブロウ
种类	被动技
效果	倒地的敌人受到的伤害增加。
入手章节	第6章
描述	虽然描述中写的是“倒地的敌人”，但其实浮空的敌人也是包括在内的。



名称	エクスプロ–ジョン
种类	主动技
效果	蓄力一段时间，制造出吹飞周围敌人的大爆炸。
入手章节	第6章
描述	蓄力期间受到攻击不会出硬直，爆炸的吹飞效果出众，伤害也很不错，并且会对敌人附加炎上状态。但难以对吹飞的敌人追加攻击。

名称	グレイプニ–ル
种类	主动技
效果	屏幕布满锁链，给予敌人高速贯穿伤害。
入手章节	终章
描述	贝尔贝特的必杀技，会对画面内所有敌人构成巨大伤害。

名称	スイングエアレイド
种类	主动技
效果	旋转锁链在空中移动。
入手章节	终章
描述	效果类似于普通的空中移动，区别是锁链带火焰，命中敌人时会造成硬直效果。

名称	クロスバインド
种类	主动技
效果	放出锁链，广范围内追踪周围敌人（地上限定）。
入手章节	终章
描述	容易将敌人打出硬直，可作为紧急回避技能来使用，伤害也相当不错。

隐藏房间所在地



第二章 妖精の森リングフォールド

隐藏房间取得技能：スパイラルドライブ



第三章 亡国バレンタインの首都

隐藏房间取得技能：テイルトウイップ





第五章 イルリットの深い森

隐藏房间取得技能：スキルリンク

※与隐藏房间相连的那个区域，树枝上有几颗石榴，站在石榴下按↑＋○可进入隐藏房间。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



终章 魔王の都市ネビュラポリス
隐藏房间取得技能：スイングエアレイド

终焉

打通全部五名角色之后，就会开启“终焉”篇章。

在“终焉”篇章中，玩家需要依次使用五名角色去挑战五名BOSS，全部打败之后就会看到结局。

结局分为BAD END、TRUE END和祝福END这三种。获得条件如下：

● **BAD END：**随便选择角色去挑战BOSS，全部消灭后会开启BAD END。

● **TRUE END：**按照科尔涅迪斯→奥兹瓦尔多→梅尔塞迪斯→贝尔贝特→古温多琳的顺序挑战BOSS，全部消灭后会出现新篇章“生と死の糸车”。

● **祝福END：**收集齐全部五名角色的各个结局（包括BAD END和TRUE END）之后，再重新读“生と死の糸车”，会看到科尔涅迪斯和贝尔贝特的追加结局，这就是祝福END。

由于有结局收集这个奖杯，想要白金本作，就必须要拿到“祝福END”。这里推荐给大家一个效率拿法：

一周目：科尔涅迪斯→奥兹瓦尔多→梅尔塞迪斯→贝尔贝特→古温多琳→获得TRUE END。

二周目：贝尔贝特→科尔涅迪斯→古温多琳，打完前三个BOSS后，就去读“生と死の糸车”，然后存档。

三周目：梅尔塞迪斯→古温多琳→奥兹瓦尔多，打完前三个BOSS后，就去读“生と死の糸车”，然后存档。

四周目：奥兹瓦尔多→梅尔塞迪斯→贝尔贝特→古温多琳→科尔涅迪斯→获得BAD END。

之后再重读一遍“生と死の糸车”就可看到“祝福END”。

BOSS简介

“终焉”的这五个BOSS等级都在50级，玩家要想轻松取胜，等级至少要在60级左右才行。如果实在打不过或是身上带的魔法药不够，建议还是返回“部屋”界面，选择角色的篇章多练练级比较好。

●**ダーコーヴァの兽：**类似于三头犬的BOSS，三个头分别会火焰、冰冻和毒攻击。只有攻击脑袋才能造成伤害。

●**冥府の王ガロン：**同样是个三头的BOSS，需要先把三个头都打倒之后，才会露出胸部的心脏。过一段时间，三个头会再生，玩家需要再度打倒头部。玩家是可以站在骷髅头上攻击的，心脏出现的时间很短，建议多使用对空技能和魔法药快速解决战斗。

●**炎の王オニキス：**这个BOSS的技能大多都附带炎上属性，佩戴上耐火的饰品即可轻松取胜。

●**结晶炉コルドロン：**首先需要登上结晶炉的顶部攻击上方的眼珠，把眼珠打倒之后，结晶炉底部才会露出核心。一定时间后核心会被收回到结晶炉内，需要再度打倒眼珠才会出现。

●**予言の龙レヴァンタン：**这个BOSS需要踩着龙的身躯找到它的头部，攻击它的角。只要站在头顶输出即可，一段时间后会被吹落，需要再度寻找龙头，比起前四个BOSS要容易对付得多。



隐藏迷宫



打通“终焉”后（无论哪种结局），在世界地图的中央就会出现隐藏迷宫“涡卷く世界の狭间”。

说是迷宫，其实就只有一条路，内容是BOSS×30连战。战斗中可以使用背包中的道具，但不能使用道具箱。打过第12关、第25关后会出现商人，商人处可以购买到包括曼陀罗草和**トロルの**奥齿在内的全部素材，但是价格嘛……呵呵，你懂的。

最后5场战斗就是“终焉”的5只BOSS。基本来说角色等级超过60级的话就没什么难度。

打通迷宫后可入手“王家の宝珠”，并解锁相关奖杯。



魔法药

魔法药在战斗中可以发挥出非常出色的效果，除了会造成大伤害之外，还可以对敌人造成不小的硬直，让角色有机会尽情输出。对于某些难以畅快攻击的敌人，魔法药的辅助更不容小嘘，想要拿到S评价的话，就要养成适时使用魔法药的习惯。

魔法药可以通过战斗、开宝箱和合成这三种途径入手。不过战斗和开宝箱入手的魔法药等级都不算高，想要更高级的魔法药仍需自己手动合成。

最基础的合成就是用空的魔法瓶加上各种属性的曼陀罗草，就能合成出回血、火伤害、冰伤害、毒伤害等功效的魔法药。将多个相同的魔法药合成可以得到更高级的魔法药，不同的魔法药（或道具）合成会得到新的产品。

顺便一提，将几个空的魔法瓶合成，也可以得到更高级的空魔法瓶。在流程后期，玩家会捡到很多空魔法瓶，将它们合成高等级的空魔法瓶后再与相应的素材进行合成，就可得到高等级的魔法药，这样生产魔法药的成本会更低一些。



名称	ブレイズ
效果	前方地面上长时间出现火焰
调合配方	マテリアル+ハバニール
	ヴォルケーノ+ハバニール
	ファイヤーエレメント+ハバニール×2
配方入手途径	古温多琳篇 第5章

等级	效果
LV1	威力50，持续20秒
LV2	威力55，持续25秒
LV3	威力60，持续30秒
LV4	威力65，持续35秒
LV5	威力70，持续40秒
LV6	威力75，持续50秒
LV7	威力85，持续60秒
LV8	威力100，持续75秒
LV9	威力120，持续90秒

名称	サイクロン
效果	前方出现冰雪龙卷风
调合配方	マテリアル+ターニー
	ワールウインド+ターニー
	アイスエレメント+ターニー×2
	ブレイズ+クーラー
配方入手途径	古温多琳篇 第3章

等级	效果
LV1	威力100，持续5秒
LV2	威力110，持续6秒
LV3	威力120，持续7秒
LV4	威力135，持续8秒
LV5	威力150，持续10秒
LV6	威力170，持续12秒
LV7	威力190，持续14秒
LV8	威力215，持续16秒
LV9	威力250，持续20秒

名称	ドレイン
效果	吸收前方敌人的HP同时产生一定数量的魔素
调合配方	マテリアル+种子×2
	ナチュラライズ+种子
	エクストラフォゾン+种子×2
配方入手途径	梅尔塞迪斯篇 第2章

等级	效果
LV1	吸收HP20，产生魔素2
LV2	吸收HP30，产生魔素2
LV3	吸收HP50，产生魔素3
LV4	吸收HP90，产生魔素3
LV5	吸收HP150，产生魔素4
LV6	吸收HP250，产生魔素5
LV7	吸收HP400，产生魔素6
LV8	吸收HP600，产生魔素7
LV9	吸收HP1000，产生魔素8

名称	エリクサー
效果	恢复一定量HP，并且一定时间内无敌
调合配方	マテリアル+カロッチオ×3
	レストア+カロッチオ
	ヒール+カロッチオ×2
配方入手途径	梅尔塞迪斯篇 终章

等级	效果
LV1	回复HP100，持续5秒
LV2	回复HP150，持续5秒
LV3	回复HP250，持续6秒
LV4	回复HP400，持续6秒
LV5	回复HP650，持续7秒
LV6	回复HP1000，持续7秒
LV7	回复HP1500，持续8秒
LV8	回复HP2200，持续9秒
LV9	回复HP3500，持续10秒

名称	ファイヤーエレメント
效果	火精灵围绕在身边，一定时间内攻击周围的敌人
调合配方	マテリアル+ハバニール×2
	ブレイズ+ハバニール
	ヴォルケーノ+ハバニール×2
	アイスエレメント+ウォーマー
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 第6章

等级	效果
LV1	威力40，持续25秒
LV2	威力45，持续30秒
LV3	威力50，持续35秒
LV4	威力55，持续45秒
LV5	威力60，持续55秒
LV6	威力65，持续65秒
LV7	威力70，持续80秒
LV8	威力80，持续95秒
LV9	威力100，持续120秒

名称	ゴールド
效果	一定时间内，攻击敌人会掉落金钱和魔法硬币
调合配方	マテリアル+オニオンヌ×3
	ラックアップ+オニオンヌ
	シャイン+オニオンヌ×2
配方入手途径	奥兹瓦尔多篇 第2章

等级	效果
LV1	出现率10%，持续20秒，出现硬币1种子
LV2	出现率12%，持续24秒，出现硬币1种子
LV3	出现率14%，持续28秒，出现硬币2种子
LV4	出现率16%，持续32秒，出现硬币2种子
LV5	出现率18%，持续36秒，出现硬币3种子
LV6	出现率20%，持续40秒，出现硬币3种子
LV7	出现率23%，持续45秒，出现硬币4种子
LV8	出现率26%，持续50秒，出现硬币4种子
LV9	出现率30%，持续60秒，出现硬币5种子

名称	ヒール
效果	恢复一定量HP
调合配方	マテリアル+カロッチオ
	エリクサー+カロッチオ
	レストア+カロッチオ×2
	マテリアル+傷んだ果実
配方入手途径	古温多琳篇 第2章

等级	效果
LV1	回复HP100
LV2	回复HP200
LV3	回复HP400
LV4	回复HP750
LV5	回复HP1250
LV6	回复HP2000
LV7	回复HP3000
LV8	回复HP4500
LV9	回复HP7000

名称	アイスエレメント
效果	冰精灵围绕在身边，令敌人的攻击无效化，并可冻结周围敌人
调合配方	マテリアル+ターニー×2
	サイクロン+ターニー
	ワールウインド+ターニー×2
	ファイヤーエレメント+クーラー
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 第4章

等级	效果
LV1	威力200，发动次数3回
LV2	威力215，发动次数3回
LV3	威力230，发动次数3回
LV4	威力245，发动次数4回
LV5	威力265，发动次数4回
LV6	威力290，发动次数4回
LV7	威力320，发动次数5回
LV8	威力355，发动次数5回
LV9	威力400，发动次数6回

名称	ジャグル
效果	将落在地面上的道具变成别的东西
调合配方	マテリアル+骨or芯
	アンシ–アブル+骨or芯
	メタモルフォ–ズ+骨×2or芯×2
配方入手途径	古温多琳篇 终章

等级	效果
LV1	变换等级1
LV2	变换等级2
LV3	变换等级3
LV4	变换等级4
LV5	变换等级5
LV6	变换等级6
LV7	变换等级7
LV8	变换等级8
LV9	变换等级9

名称	キラ–クラウド
效果	释放出广范围的毒雾
调合配方	マテリアル+トリカブ×3
	トキシック+トリカブ
	アンチド–ト+トリカブ×2
配方入手途径	奥兹瓦尔多篇 第4章

等级	效果
LV1	威力200，持续20秒
LV2	威力210，持续24秒
LV3	威力220，持续28秒
LV4	威力235，持续32秒
LV5	威力250，持续36秒
LV6	威力270，持续40秒
LV7	威力300，持续46秒
LV8	威力340，持续52秒
LV9	威力400，持续60秒

名称	ラックアップ
效果	一定时间内幸运值提升，道具掉率提高
调合配方	マテリアル+オニオンヌ×2
	シャイン+オニオンヌ
	ゴ–ルド+オニオンヌ×2
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 第5章

等级	效果
LV1	幸运值+10，掉率1.5倍，持续20秒
LV2	幸运值+14，掉率1.8倍，持续24秒
LV3	幸运值+18，掉率2.1倍，持续28秒
LV4	幸运值+25，掉率2.5倍，持续32秒
LV5	幸运值+32，掉率3倍，持续36秒
LV6	幸运值+40，掉率3.6倍，持续42秒
LV7	幸运值+50，掉率4.5倍，持续50秒
LV8	幸运值+62，掉率5.5倍，持续58秒
LV9	幸运值+77，掉率7倍，持续70秒

名称	メタモルフォ–ズ
效果	制造出将敌人变成青蛙的烟雾，如果是玩家自己已变成青蛙的状态则可以解除
调合配方	マテリアル+骨×2or芯×2
	ジャグル+骨or芯
	アンシ–アブル+骨×2or芯×2
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 终章

等级	效果
LV1	效力100%
LV2	效力115%
LV3	效力130%
LV4	效力150%
LV5	效力170%
LV6	效力190%
LV7	效力220%
LV8	效力250%
LV9	效力300%

名称	ナチュラライズ
效果	将掉在地面上的非无机物统统变成魔素
调合配方	マテリアル+种子
	エクストラフォゾン+种子
	ドレイン+种子×2
配方入手途径	古温多琳篇 第6章

等级	效果
LV1	变换等级1
LV2	变换等级2
LV3	变换等级3
LV4	变换等级4
LV5	变换等级5
LV6	变换等级6
LV7	变换等级7
LV8	变换等级8
LV9	变换等级9

名称	オ–バ–ロ–ド
效果	一定时间内攻击力上升
调合配方	マテリアル+装备品×2
	ペインキラ–+装备品
	クイックチャ–ジ+装备品×2
	ヴォルケ–ノ+ウォ–マ–
配方入手途径	梅尔塞迪斯篇 第6章

等级	效果
LV1	上升率20%，持续15秒
LV2	上升率25%，持续18秒
LV3	上升率30%，持续22秒
LV4	上升率35%，持续26秒
LV5	上升率40%，持续30秒
LV6	上升率45%，持续34秒
LV7	上升率50%，持续38秒
LV8	上升率55%，持续42秒
LV9	上升率60%，持续50秒

名称	ペインキラ–
效果	一定时间内受到的伤害降低，且不出硬直
调合配方	マテリアル+装备品
	クイックチャ–ジ+装备品
	オ–バ–ロ–ド+装备品×2
	ワ–ルウインド+ク–ラ–
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 第2章

等级	效果
LV1	减轻15%，持续20秒
LV2	减轻18%，持续25秒
LV3	减轻22%，持续30秒
LV4	减轻26%，持续35秒
LV5	减轻30%，持续40秒
LV6	减轻34%，持续45秒
LV7	减轻38%，持续50秒
LV8	减轻42%，持续55秒
LV9	减轻50%，持续60秒

名称	クイックチャ–ジ
效果	一定时间内POW回复速度上升，POW消费量降低
调合配方	マテリアル+装备品×3
	オ–バ–ロ–ド+装备品
	ペインキラ–+装备品×2
配方入手途径	奥兹瓦尔多篇 第6章

等级	效果
LV1	回复速度增加100%，消费量降低10%，持续15秒
LV2	回复速度增加105%，消费量降低12%，持续17秒
LV3	回复速度增加110%，消费量降低14%，持续20秒
LV4	回复速度增加115%，消费量降低16%，持续23秒
LV5	回复速度增加125%，消费量降低18%，持续26秒
LV6	回复速度增加135%，消费量降低20%，持续29秒
LV7	回复速度增加150%，消费量降低23%，持续32秒
LV8	回复速度增加170%，消费量降低26%，持续35秒
LV9	回复速度增加200%，消费量降低30%，持续40秒

名称	レストア
效果	回复一定量PP值
调合配方	マテリアル+カロッチオ×2
	ヒール+カロッチオ
	エリクサー+カロッチオ×2
配方入手途径	古温多琳篇 第4章

等级	效果
LV1	回复量10
LV2	回复量15
LV3	回复量22
LV4	回复量30
LV5	回复量40
LV6	回复量50
LV7	回复量62
LV8	回复量75
LV9	回复量99

名称	シャイン
效果	释放强光令敌人眩晕，同时可照亮黑暗
调合配方	マテリアル+オニオンヌ
	ゴールド+オニオンヌ
	ラックアップ+オニオンヌ×2
配方入手途径	古温多琳篇 终章

等级	效果
LV1	威力300，持续时间120秒
LV2	威力315，持续时间130秒
LV3	威力330，持续时间140秒
LV4	威力350，持续时间150秒
LV5	威力380，持续时间160秒
LV6	威力420，持续时间180秒
LV7	威力475，持续时间210秒
LV8	威力550，持续时间250秒
LV9	威力650，持续时间300秒

名称	トキシック
效果	在地面左右释放毒雾
调合配方	マテリアル+トリカブ×2
	アンチドート+トリカブ
	キラークラウド+トリカブ×2
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 第3章

等级	效果
LV1	威力120，范围100%
LV2	威力125，范围120%
LV3	威力135，范围140%
LV4	威力145，范围160%
LV5	威力155，范围180%
LV6	威力170，范围200%
LV7	威力190，范围225%
LV8	威力215，范围255%
LV9	威力255，范围300%

名称	アンシーアブル
效果	一定时间内无敌，但普通攻击不太能发挥功效
调合配方	マテリアル+骨×3or芯×3
	メタモルフォーズ+骨or芯
	ジャグル+骨×2or芯×2
配方入手途径	梅尔塞迪斯篇 第5章

等级	效果
LV1	持续10秒
LV2	持续12秒
LV3	持续14秒
LV4	持续16秒
LV5	持续18秒
LV6	持续20秒
LV7	持续23秒
LV8	持续26秒
LV9	持续30秒

名称	ヴォルケーノ
效果	前方连续发生强力爆炎
调合配方	マテリアル+ハバニール×3
	ファイヤーエレメント+ハバニール
	ブレイズ+ハバニール×2
	ワールウィンド+ウォーマー
配方入手途径	科尔涅迪斯篇 终章

等级	效果
LV1	威力150，距离100%
LV2	威力160，距离120%
LV3	威力170，距离140%
LV4	威力190，距离160%
LV5	威力210，距离180%
LV6	威力240，距离200%
LV7	威力280，距离225%
LV8	威力330，距离255%
LV9	威力400，距离300%

名称	ワールウィンド
效果	制造出巨大龙卷风，持续冻结敌人
调合配方	マテリアル+ターニー×3
	アイスエレメント+ターニー
	サイクロン+ターニー×2
	ヴォルケーノ+クーラー
配方入手途径	梅尔塞迪斯篇 第3章

等级	效果
LV1	威力80，持续10秒
LV2	威力85，持续12秒
LV3	威力90，持续14秒
LV4	威力95，持续16秒
LV5	威力100，持续18秒
LV6	威力110，持续20秒
LV7	威力120，持续22秒
LV8	威力135，持续25秒
LV9	威力160，持续30秒

名称	エクストラフォゾン
效果	产生一定量的魔素
调合配方	マテリアル+种子×3
	ドレイン+种子
	ナチュラライズ+种子×2
配方入手途径	贝尔贝特篇 第2章

等级	效果
LV1	产生6个魔素
LV2	产生9个魔素
LV3	产生12个魔素
LV4	产生16个魔素
LV5	产生20个魔素
LV6	产生25个魔素
LV7	产生32个魔素
LV8	产生40个魔素
LV9	产生50个魔素

名称	ヨーグルト
效果	一定时间内食物提供的经验值上升，回复少量HP
调合配方	マテリアル+ミルク
配方入手途径	梅尔塞迪斯篇 第4章

等级	效果
LV1	上升率20%，持续10秒，回复HP50
LV2	上升率30%，持续11秒，回复HP100
LV3	上升率40%，持续12秒，回复HP200
LV4	上升率50%，持续13秒，回复HP350
LV5	上升率60%，持续14秒，回复HP600
LV6	上升率70%，持续15秒，回复HP1000
LV7	上升率80%，持续16秒，回复HP1500
LV8	上升率90%，持续18秒，回复HP2200
LV9	上升率100%，持续20秒，回复HP3500



名称	ゼロ
效果	一定时间内使用技能不消耗PP值
调合配方	マテリアル+トロルの奥齿
配方入手途径	贝尔贝特篇 第4章

等级	效果
LV1	持续5秒
LV2	持续6秒
LV3	持续7秒
LV4	持续8秒
LV5	持续10秒
LV6	持续12秒
LV7	持续14秒
LV8	持续17秒
LV9	持续20秒



茉莉的菜谱

●从古温多琳的第三章开始，在迷宫的休息点，敲响铜铃就可以使用茉莉的料理店。

●菜谱需要玩家先入手之后才会出现在料理店中，大多数菜谱都是在迷宫的商人处购买到的，或是开启迷宫的宝箱后获得，少数几个菜谱是需要将某一道菜吃3次之后才会出现。

●各个角色之间的菜谱是共用的，也就是说，一个角色拿到某个菜谱之后，其他角色就可以在料理店中吃到。所以各个角色只要完成自己的那部分收集就好。

●吃饭是游戏进入中盘以后最有效的升级手段。每款菜肴在头三次进餐时都会有经验值加成，第一次吃加成70%，第二次吃加成40～50%，第三次吃加成20～30%。有加成效果的菜谱，在菜谱名前会有“BONUS”的字样，“BONUS”后面有叹号，吃一次少一个叹号，吃满三次，“BONUS”就会消失。

●除了在迷宫的休息点外，玩家还可以在“普卡的隐秘地下街（プ－カの隠れ地下街）”左右两侧的料理店中吃到，区别是这里吃不消耗食材，而是花费入手的魔法硬币，而且这里吃饭是没有经验值加成的。

名称	入手方式
おべんとパン（3/3）	古温多琳篇 第3章
ラムの网焼き（2/2）	古温多琳篇 第6章
オムレツ	古温多琳篇 第3章
野菜サラダ	梅尔塞迪斯篇 第3章
スパイシ－チキン	奥兹瓦尔多篇 第3章
マンドラゴラサラダ	吃3次“野菜サラダ”之后出现
ポトフ	科尔涅迪斯篇 第3章
ニョッキ	科尔涅迪斯篇 第4章
3色のニョッキ	吃3次“ニョッキ”之后出现
若鸡のガランティ－ヌ	奥兹瓦尔多篇 第4章
チキンのヨ－グルトシチュ－	贝尔贝特篇 第4章
チ－ズオムレツ	吃3次“オムレツ”之后出现
キッシュロレ－ヌ	梅尔塞迪斯篇 第4章
鸡肉のグラタン	古温多琳篇 第4章
鸡肉とオニオンヌのグラタン	吃3次“鸡肉のグラタン”之后出现
オニオンヌグラタンス－プ	科尔涅迪斯篇 第4章
ヨ－グルトとチ－ズの冷制ス－プ	贝尔贝特篇 第4章
サ－モンのエスカベ－シュ	梅尔塞迪斯篇 第5章
サ－モンとマグルのエスカベ－シュ	吃3次“サ－モンのエスカベ－シュ”之后出现
クリ－ムシチュ－	古温多琳篇 第5章
タ－ニ－のクリ－ムシチュ－	吃3次“クリ－ムシチュ－”之后出现
サ－モンのヴァプ－ル	奥兹瓦尔多篇 第5章
サ－モンのカルパッチョ	贝尔贝特篇 第5章
エビのペペロンチ－ノ	古温多琳篇 第5章
鱼介类のサラダ	科尔涅迪斯篇 第5章
鱼介类のサラダマルベリ－ソ－ス	吃3次“鱼介类のサラダ”之后出现
エビドリア	梅尔塞迪斯篇 第5章
ラム肉のタルタルステ－キ	科尔涅迪斯篇 第6章
ラム肉のロ－スト	奥兹瓦尔多篇 第6章
手长エビのチップスサラダ	科尔涅迪斯篇 终章
コンソメス－プ	梅尔塞迪斯篇 终章
ヴィシソワ－ズ	奥兹瓦尔多篇 终章
エビのハ－ブロ－スト	古温多琳篇 终章
ラム肉のシャリアピンステ－キ	贝尔贝特篇 终章
マルベリ－タルト（2/2）	梅尔塞迪斯篇 第3章
ナッツクッキ－	奥兹瓦尔多篇 第3章
プラリネチョコ（2/2）	梅尔塞迪斯篇 第6章
ブラウニ－（2/2）	奥兹瓦尔多篇 终章
マグルのコンフィ	古温多琳篇 第3章
チュロス	科尔涅迪斯篇 第3章
マグルのアイスとマルベリ－のク－リ	贝尔贝特篇 第3章
トプフエンパラチンケン	科尔涅迪斯篇 第4章
タ－ニ－のム－ス	梅尔塞迪斯篇 第4章
ホットケ－キ	古温多琳篇 第4章
マルベリ－のミルフィ－ユ	贝尔贝特篇 第4章
ヨ－グルトのム－ス	古温多琳篇 第4章
ヨ－グルトとマルベリ－のム－ス	吃3次“ヨ－グルトのム－ス”之后出现
チ－ズケ－キ	科尔涅迪斯篇 第4章
マグルのクレメダンジュ	奥兹瓦尔多篇 第4章
ヨ－グルトチ－ズケ－キ	吃3次“チ－ズケ－キ”之后出现
ヨ－グルトとマグルのクレメダンジュ	吃3次“マグルのクレメダンジュ”之后出现
ナップルのシャ－ベット	古温多琳篇 第5章
ブランマンジエ	贝尔贝特篇 第5章
甘いパラチンケン3种	吃3次“トプフエンパラチンケン”之后出现
チョコチュロス	吃3次“チュロス”之后出现
フォンダンショコラ	古温多琳篇 第6章
ウフ・ア・ラ・ネ－ジュ	科尔涅迪斯篇 终章
フル－ツ＆ナッツシュトゥル－デル	梅尔塞迪斯篇 终章
ナップルパイ	古温多琳篇 终章
ヨ－グルトのジェラ－ト	贝尔贝特篇 终章





普卡的隐秘地下街

●普卡的隐秘地下街(プ－カの隠れ地下街)会在古温多琳篇的第4章解禁，在大地图上按△键就可以进入。地下街左边是料理店，右边是契茶店，使用魔法硬币可以就餐。已入手的魔法硬币的量可以在菜单画面的右下方看到。

●其他角色解禁隐秘地下街的时间点分别为：科尔涅迪斯篇的第5章、梅尔塞迪斯篇的第3章、奥兹瓦尔多篇的第1章、贝尔贝特篇的第1章。

●门口处的商人可以购买到曾经入手过的全部食材，不过价格比较贵。在游戏中期以前玩家都处在比较缺钱的状态，所以这位商人处的商品并不推荐大家购买。后期刷全料理这个奖杯时，如果缺某个食材，倒是可以考虑在此购入。

●魔法硬币可通过3种途径入手，分别是：

1. 随机埋在迷宫各处，攻击地面上发光的地方就有可能入手。

2. 战斗后的结算时会获得，评价越高，越容易入手纪念硬币和金币。

3. 在战斗中使用魔法药“ゴ－ルド”，魔法药等级越高，越会掉落纪念硬币和金币。





奖杯说明

奖杯总数	48	铜杯	40	银杯	3	金杯	4	白金	1

本作的白金很容易获得。由于没有难度要求，玩家如果只是想白金的话，可以选择最简单的“SWEET”难度。

项目	内容
白金难度	3/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

オ－ディンスフィア 白金
取得条件：取得全部奖杯。

ワルキュ－レ 铜杯
取得条件：打通古温多琳篇的序章。

失われた翼 铜杯
取得条件：打通古温多琳篇的第3章。

失われる心 铜杯
取得条件：打通古温多琳篇的第6章。

グウエンドリンエンド 铜杯
取得条件：打通古温多琳篇的终章。

咒われ王子の冒险 铜杯
取得条件：打通科尔涅迪斯篇的序章。



バレンタインの兄妹 铜杯
取得条件：打通科尔涅迪斯篇的第3章。

故国の危机 铜杯
取得条件：打通科尔涅迪斯篇的第6章。

コルネリウスエンド 铜杯
取得条件：打通科尔涅迪斯篇的终章。

妖精の国の物语 铜杯
取得条件：打通梅尔塞迪斯篇的序章。

三贤人の噂 铜杯
取得条件：打通梅尔塞迪斯篇的第3章。

反攻作战准备 铜杯
取得条件：打通梅尔塞迪斯篇的第6章。

メルセデスエンド 铜杯
取得条件：打通梅尔塞迪斯篇的终章。

死と暗黒の剑 铜杯
取得条件：打通奥兹瓦尔多篇的序章。

堕狱 铜杯
取得条件：打通奥兹瓦尔多篇的第3章。



舍て驹の心 铜杯
取得条件：打通奥兹瓦尔多篇的第6章。

オズワルドエンド 铜杯
取得条件：打通奥兹瓦尔多篇的终章。

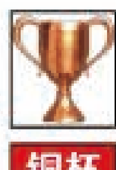
运命とともに 铜杯
取得条件：打通贝尔贝特篇的序章。

コルドロンの沈默 铜杯
取得条件：打通贝尔贝特篇的第3章。

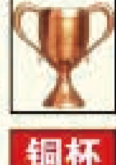
姿が変わろうとも 铜杯
取得条件：打通贝尔贝特篇的第6章。



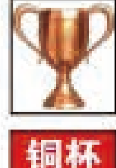


 ベルベットエンド  铜杯

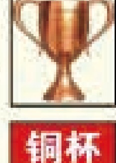
取得条件：打通贝尔贝特篇的终章。

 6つ目の兽を狩る者  铜杯

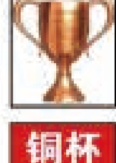
取得条件：使用科尔涅迪斯击败“终焉”篇章的第一个BOSS。

 冥府の王を讨つ者  铜杯

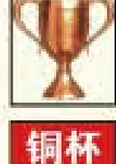
取得条件：使用奥兹瓦尔多击败“终焉”篇章的第二个BOSS。

 灼热を消し去る者  铜杯

取得条件：使用梅尔塞迪斯击败“终焉”篇章的第三个BOSS。

 大釜を制す者  铜杯

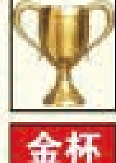
取得条件：使用贝尔贝特击败“终焉”篇章的第四个BOSS。

 蛇を仕留める者  铜杯

取得条件：使用古温多琳击败“终焉”篇章的第五个BOSS。

 终焉  银杯

取得条件：打通“终焉”篇章。

 生命を受け继ぐ者  金杯

取得条件：见证重生的大地。

奖杯说明：在“终焉”篇章中，按照科尔涅迪斯→奥兹瓦尔多→梅尔塞迪斯→贝尔贝特→古温多琳的顺序依次击败BOSS后会开启“生と死の糸车”篇章，观看这个篇章就可解锁该奖杯。

 祝福  金杯

取得条件：看到科尔涅迪斯和贝尔贝特的真结局。

奖杯说明：解锁全部剧情之后，重看一遍“生と死の糸车”可以解锁该奖杯。

 ラウンドマスター  铜杯

取得条件：任意一个迷宫的战斗评价全部为S。

 冰枪スキル全修得  铜杯

取得条件：习得古温多琳的全部技能。

 雷剑スキル全修得  铜杯

取得条件：习得科尔涅迪斯的全部技能。

 魔弓スキル全修得  铜杯

取得条件：习得梅尔塞迪斯的全部技能。

 魔剑スキル全修得  铜杯

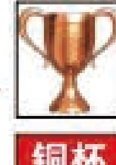
取得条件：习得奥兹瓦尔多的全部技能。

 炎锁スキル全修得  铜杯

取得条件：习得贝尔贝特的全部技能。

 マキシマムミックス  铜杯

取得条件：做出一个LV9的道具瓶。

 チェインルーラー  铜杯

取得条件：战斗中达成200连击。

 全料理制霸  银杯

取得条件：把茉莉的菜单上的全部料理都吃过一遍。

奖杯说明：这个奖杯可以由五名角色共同完成，只要大家一起把料理吃一遍即可。

 ささやかな抵抗  铜杯

取得条件：被曼陀罗草攻击5次。

 集约する力  铜杯

取得条件：吸收的魔素量超过1000。

 カーテンコール  铜杯

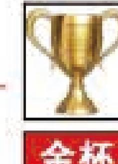
取得条件：取得谢幕硬币。

奖杯说明：在观看“生と死の糸车”最后一段时，会出现一名絮絮叨叨的商人，这段剧情不要跳过，他会送给玩家一枚魔法硬币。

 アビリティ全修得  银杯

取得条件：习得任意一名角色的全部能力。

奖杯说明：任意角色等级达到LV65，就可以学会全部能力。

 ロードオブエリオン  金杯

取得条件：打通隐藏迷宫。

 エリオン大陆メモ  铜杯

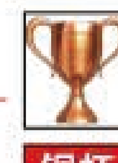
取得条件：入手第一个记事文档。

 エリオン大陆手帐  铜杯

取得条件：入手10个记事文档。

 エリオン大陆ファイル  铜杯

取得条件：入手30个记事文档。

 エリオン大陆事典  铜杯

取得条件：入手50个记事文档。

 エリオン大陆大百科  金杯

取得条件：入手全部记事文档。

奖杯说明：文档分为预言（Prophecy）、魔法混合（MagicMix）、笔记（Note）、菜谱（Recipe）和特别（Special）这五种。前三种在游戏流程中都可以获得；菜谱请对照上文的“茉莉的菜谱”入手；最后“特别”是故事模式全通关后入手的特典。

龍が如く 極 KIWAMI™

经过了 10 年的发展,《如龙 极》这次又带大家回到了初代的舞台。这次不仅以次世代的标准进行了重制，还首次同步推出了中文版，对国内喜欢“《如龙》系列”但是苦于不懂日语，看不懂剧情的玩家来说绝对是一款不得不玩的作品。

从内容来说，本作比前作《如龙 0》少了很多东西，毕竟是少了一位主角和一个城市。但是支线、小游戏等内容一如既往地丰富。本期次世代专辑为大家带来超详尽攻略，带大家游览这个多姿多彩的箱庭都市。

本文对应游戏版本 1.04

如龙 极		SEGA	动作冒险
PS4	人中之龙 极		中文版
	2016年1月21日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：6490日元		

文 宇宙人 美编 NINA

系统简介

基本操作

PS4按键	作用
□键	轻攻击
△键	重攻击/特定条件下发动热血动作
○键	确认/抓投
×键	取消/奔跑/回避
R1键	摆出架式
L1键	防御
L2键	视角复位
R2键	挑衅
R3键	进入主视角模式
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
方向键	切换战斗风格
OPTION键	打开菜单/暂停&跳过剧情
触控板	打开地图

战斗技巧

桐生一马的基本战斗方式由□键的轻攻击和△键的重攻击构成，轻攻击连按会自动构成连段，连段接重攻击作为终结。不同的战斗风格连段数会有差异，快攻手风格的连段数最多，火爆浪子最少。敌人防御的时候可以通过连段来破防，也可以用○键来抓投。抓住敌人之后可以接□殴打、△击飞或者○摔倒，满足特定条件按△键能使出热血动作。但是要注意后期体型比较壮的敌人和BOSS会拆投，部分甚至还会反投技，所以抓投要慎用。

挑衅的主要作用是回复热血量表，但是挑衅动作除了本身就是硬直时间之外，还会让杂鱼强制进入发怒的状态，所以同样要慎用。部分杂兵在HP下降到一定程度之后也会进入发怒的状态，此时它们除了战斗力会加强之外，还会掏出刀子或者手枪之类的武器，所以当杂兵发怒时最好优先解决。

背负杀害老大罪名的“堂岛之龙”

桐生一马 简介

“《如龙》系列”的主人公，原东城会直系组织堂岛组舍弟头辅佐，有着“堂岛之龙”的称号。1995年为了保护一起在孤儿院长大的挚友锦山彰和泽村由美，替杀害了堂岛组组长的锦山顶罪入狱。然而经过了10年牢狱生活重获自由之后，却被卷入了围绕“东城会”头目宝座和100亿日元的争夺战之中。等待着他的，是已经面目全非的昔日好友……（还有跟踪狂真岛）

热血量表&热血动作

HP下方的蓝色槽就是热血量表，跟HP一样，可以通过能力强化延长。热血量表的主要作用是发动热血动作，热血动作是系列特色的必杀技系统，只要热血量表足够，并且在特定条件下，比如抓住敌人，敌人在倒地状态，或者场景周围有特定的道具等等，画面右上角出现提示时按下△键，桐生一马就会使出帅气的必杀技给予敌人重创。

通过能力强化还能让桐生一马获得红色热血量表，红色热血量表是热血量表末端红色格子。在积蓄到红色热血量表的状态下，桐生能使出一些更强力的热血动作，此外，通过能力强化获得的部分能力也要求在有红色热血量表的状态下才能发动。



超级精髓

本作新增的要素，在热血动作之上的必杀技。在能力强化中“心”项目下路线第二行的三个强化项目就是让桐生分别学会三个风格的超级精髓动作。

在与本作的BOSS以及部分小BOSS战斗中，他们的HP下降到一定程度之后会进入无防备状态，此时身体会发出蓝、粉红、黄、红4种颜色其中一种的光芒，同时HP会飞快地回复。这个状态下如果桐生学会了超级精髓动作，并且热血量表达到发动热血动作的需求量，只要根据颜色切换战斗风格（蓝色对应流氓、粉红色对应快攻手、黄色对应火爆浪子、红色对应堂岛之龙），靠近BOSS之后就能使出更强更华丽的超级精髓动作，给予BOSS重创。

由于BOSS在无防备状态下HP回复速度很快，所以除了堂岛之龙外，其余三个风格的超级精髓动作必须优先学会，不然BOSS战有可能陷入持久战。堂岛之龙的超级精髓要到很后期才能学会，不过应用到的BOSS也比较少，只有岛野狂犬风格的真岛和锦山彰。

能力强化

本作的能力强化跟《如龙》初代一样，通过打倒敌人或者吃东西等手段获得经验值点数，然后通过分配点数让桐生学会不同的能力。能力盘跟《0》类似，从圆形中心开始，然后沿着盘上的路线依次学会上面的技能。不过能力盘不是根据战斗风格来划分，而是像初代一样以心、技、体三个项目来划分，心项目主要是学习新的热血动作，还有跟热血量表相关的能力。技主要增加战斗的招式动作，而体主要是提升体力和攻击力等。

最后还有一个“堂岛之龙”的能力盘，这个能力盘上的所有能力都不能通过分配点数学习，只能通过完成真岛趴趴走相关的内容，提升跟真岛的孽缘或者完成古牧老师的修行才能学会。



掌握“凭空消失的100亿”关键的少女

遥



简介

桐生一马在追查“消失的100亿”和由美的下落时相遇的神秘少女，自称是由美的妹妹“美月”的女儿，而且跟桐生一样在向日葵孤儿院长大。她独自一人逃离了孤儿院并来到了神室町寻找母亲的下落。

战斗风格

跟《0》一样，桐生一马的战斗风格一共有4种，分别是流氓、快攻手、火爆浪子和堂岛之龙。战斗中可以用方向键随时从这4种风格中切换。各个风格的特点大致如下。

流氓风格

属于平衡性最好的风格，无论是连段数还是攻击伤害都比较优秀，拥有“坚毅反击”特性，使得桐生在遭到攻击产生非倒地硬直的时候可以马上取消硬直并给予敌人反击。对付小的杂兵以及比较弱的BOSS时有非常好的压制效果。此外，能力强化之后还能学会很多丰富独特的技能和热血动作。

快攻手

偏向于速度的风格，特点是连段数高而且行动灵活，缺点是伤害很低，难以破防。快攻手自带特性是三连回避，并且可以通过能力强化增加回避次数，连续攻击敌人可以给敌人造成眩晕状态。此外还能学会“钟摆闪避取消”、“钟摆＋垫步闪避”、“负伤钟摆闪避”等强大的回避技巧，使得这个风格成为单挑时最安全稳定的风格。

火爆浪子

攻击威力是三个风格最高，但是连段数最少，甚至走路都不灵活的风格，比较适合群战。火爆浪子风格的特性是攻击的时候会自动捡起身边的道具并攻击敌人，而且防御动作会变成“抵抗防御”，抵抗防御可以全方位承受一定程度的攻击（普通防御只能防正面），但是无法完全抵消伤害。能力强化之后，热血状态下的攻击会带有一定程度的霸体。

堂岛之龙

前作隐藏的究极战斗风格，同时也是初代《如龙》中桐生的战斗动作，这个风格跟流氓风格接近，能力强化之后同样有不少独特的技能，但是没有强化之前可以说是最弱的风格，通常要到后期才会使用。

游戏后期的实用打法推荐

1.“古牧流”的奥义里面，“打虎”那一招是整个游戏里最强的攻击动作。这一招的特点是长按R1键摆出架式正对敌人的情况下，敌人攻击命中之前一瞬间按下△键，桐生能使出超高威力的反击。热血量表越低，这一招的威力就会越高——到底有多高？空槽状态下成功发动，可以差不多将BOSS一整行HP打空！对付游戏后期那些有N行HP槽的BOSS，还有孽缘升得比较高动不动就缠上来HP还超厚的真岛。打虎绝对是速杀他们的最有力的手段。不过当然了，这种类似于鬼武者“一闪”的招式自然伴随了很大风险，需要玩家非常熟悉敌人的招式或者反映比较快才行。而且这一招学会的时间比较晚——因为是“古牧流”倒数第二招，这意味着真岛的孽缘要达到B级以上，而且斗技场也要打个几十遍赚回足够的点数买齐学技能的所需图才行。

2. 桐生的技能盘里面，心类别里的“飞燕之魂”是很重要的技能。学会之后，快攻手风格回避敌人攻击之后能够积蓄热血量表。这个可以说是游戏中最轻松最安全的积蓄热血量表方法。而且敌人只要在出招，你在很远的地方左右回避也是能积蓄热血量表的。堂岛之龙风格学会了【复活】突进掌击的精髓”之后可以在远距离下直接对敌人发动热血动作。两招配合起来可以在较早期就能轻松无伤虐死各种BOSS，打学会“打虎”之前用这个组合来打斗技场也非常安全。当然输出效率本身比较低，而且玩起来也比较无趣就是……



真岛吾朗

不受控制的“岛野之狂犬”



简介

东城会直系组织岛野组若头，后成立了自己的真岛组并担任组长。每当发生冲突的时候必定会被指派负责冲锋陷阵。好斗而且暴戾，但是深受组内小弟们敬佩。对桐生一马也有着异常的执着，在主线里找尽各种理由跟桐生一马决斗。重制版里面他对桐生10年牢狱生涯导致的战斗力退减而感到失望，并且为了帮他回复10年前“堂岛之龙”的真正实力而决定随时随地袭击桐生，踏上了“跟踪狂”的不归路……

TIPS 前作无比霸道的火爆浪子风格在本作有所削弱，虽然热血状态攻击带霸体的能力依然还在，但是受到攻击之后热血量表的下跌量提高了，使得热血状态不容易维持，所以不能像前作那样最高难度无双过去。

流程攻略

本作初期有三个难度可让玩家选择，通关一次之后才会开启 EX-HARD 难度，不过本作的 EX-HARD 难度可以继承存档，继承之后除了支线完成情况以外几乎所有内容都能保留，包括了能力强化和达成目录等，能力强化在第一章依然是最强状态，到第二章出狱之后会还原到继承存档的状态。所以建议一周目低难度的时候把能完成的支线都做了，能解锁的奖杯也在低难度下完成，之后再继承存档通关一遍高难度即可。

本攻略对应 NORMAL 难度。



第一章 杀害老大的宿命

章节开始之后跟随者真司到和平金融公司收一笔账，进去钱庄之后会进入第一场基础教学战斗。按照提示打倒所有人就会进入剧情，完成金额回收。

完成战斗教学之后根据真司的提示去瑟蕾娜酒吧，路上会撞到一个道上兄弟并进入第二场教学战斗，这场战斗主要是教防御回避和使用热血动作。可以直接抓住敌人按△键发动，或者捡起地上的长棍直接使用。完成教学和之后上去瑟蕾娜进入剧情。

之后就是新增剧情部分，时间回到了数个月前，桐生为了给由美庆祝生日，在丽奈的建议下去买戒指给她当作生日礼物。先去昭和大街东侧的 Le marche 买戒指，买到戒指之后回去的过程中戒指会被人偷走。此时又必须先将戒指抢回来。走到中道大街中央的时候会触发走丢了的剧情，此时正好有人过来提示桐生到天下一番大街的后巷去抓人。到达后巷之后可以从自动售卖机后面找到小偷。小偷再次逃跑，这次没有提示了只能自己找。第二次小偷匿藏的地点在甲鱼大街，大家如果玩过《如龙 0》的话就是去以前桐生搞房地产的办公室对面，在办公室门口对面的招牌背后就能找到小偷。逮到小偷之后会进入战斗，此时可以切换战斗风格了。附近的单车很多，用火爆浪子风格可以轻松解决。

打倒小偷之后他告诉桐生，戒指已经被他拿去当掉换钱并且去买彩票全输了，此时桐生只能先去当铺把戒指找回来。当然，桐生现在身上没有钱买回戒指，打开购买界面退出来之后会触发剧情。当铺老板不肯交还戒指，所以现在只好去找人借钱了。往粉红大街走会正好遇到真司，向他借 12 万之后回去当铺，发现老板居然坐地起价到 15 万，吵不过他的桐生只好再想办法筹钱，往中道大街走会再次遇到真司，问他再借 3 万。回到当铺那个老板已经帮桐生留下戒指了，而且还免费把戒指交还桐生（怎突然就这么良心了！）。

拿到戒指之后回到瑟蕾娜触发跟由美庆祝生日的剧情。时间回到现在，第二天桐生醒来之后去风堂会馆触发由美被抓走剧情，之后往堂岛组的事务所走，路过剧场前大街的时候昨天收账的人会带人来拦截桐生，不过不足为惧。进入堂岛组事务所之后本章结束。

之后在监狱里桐生还要跟牢里几个说要报仇的人干一架，这里还会有一个使用“超级精髓”系列必杀技的教学，按照教学给敌人最后一击即可。

桐生与锦山的青梅竹马

简介

与桐生和锦山一起在孤儿院“向日葵”长大的少女，两人对由美皆抱着爱慕之情。毕业之后她追随桐生和锦山来到了东京的神室町，到他们常去的一家名为“瑟蕾娜”的酒吧中工作。被锦山从堂岛宗兵手上救出之后失去记忆并且失踪了。10 年后成为了 100 亿日元的关键人物。

泽村由美

第二章 空白的十年

这一章开始之前必须先说明一下，桐生坐了 10 年的牢出来之后身体能力已经下跌到原始状态（上一章的时候可以说是《0》里面的巅峰状态），要通过打架获得经验值，然后要通过加点数来逐步强化能力。

从牢狱里出来的桐生一马首先要按照风间的信件的提示去找一家叫“星尘”的店。不过在这之前要先去剧场前广场找情报贩子问出店的位置。经过天下一番大街的时候会遇到真岛吾朗前来挑衅，推荐用流氓风格看准他的破绽用“□□□□△”这样的连段进行压制，不过对一周目来说很难赢的，就算输了也没关系。

继续往前走到赤牛丸的位置时会再次遇到街头流氓找茬，这个杂兵对现在的桐生来说也有一点强度（当然完全比不过真岛），小心他身体突然变红使出的重击。同样推荐用流氓风格来压制。在剧场前广场找到情报贩子青木，从他口中问出了星尘的地址。

走到星尘外面的时候会遇到一个这家店的男公关来找茬，打倒他之后，店的主人一辉会出现并来迎接桐生进店内。因为后面还有一场群殴，所以如果现在 HP 不多建议到外面吃点东西或者买点药之类的。

在店内坐下之后，一辉开始跟桐生解释这段时间的变化，但是话说到一半左右外面就有人闹事了。下去跟闹事的人对话之后进入战斗。这场战斗一辉和刚刚跟桐生打了一场的男公关雄哉也会进入帮忙战斗，他们抓住敌人的时候如果有热血量表的话靠近之后可以发动协力必杀技。另外，场地内有不少杂物可以当做武器用，而且还能找到两瓶药，所以尽情地砸店吧！

打完这一场之后跟真司对话章节就会结束，因为下一章要闯入东城会的本部，所以在这之前建议去买点药，真司也会如此建议桐生的。准备好就确认出发。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

一辉

男公关俱乐部“星尘”的老板



简介

神室町人气 No.1 的男公关俱乐部“星尘”的老板，有着端正的仪表和出色的经营手腕，深受女顾客和员工们的爱戴，他的俱乐部也得到风间的关照，后收到风间私下的委托迎接刚出狱回到神室町的桐生。



第三章 火爆葬礼

到达东城会本部之后先跟真司汇合，注意不要太靠近别人的视线否则会被轰出去。进入东城会之后直走然后往右拐到后门的位置，那边把守的人表示要戴上丧章才能进去，没有丧章的桐生现在只能另外想办法。往中间大门的方向走，到“受付处”那边跟柜台人员对话，选“用假名蒙混过去”和“以前我待过堂岛组”。不要选错否则又会被轰出去。签到完毕之后进入建筑物的大堂内，跟中央靠右边的葬仪人员对话得知他正好丢了个丧章。出去屋外往右走，在另一个柜台后面的空地就能找到丧章。不过桐生捡起来之后正好被那个工作人员发现并拿走了。再次进入屋内，到左侧找到刚刚的葬仪人员，对话之后得知这个人不干了，回到外面去，还是刚刚见到丧章的位置找到刚刚那个人，对话之后得知他已经把丧章扔垃圾桶了。调查一下附近的垃圾桶就能找到丧章，具体位置在刚刚签到的柜台后面的垃圾桶里。拿到丧章之后就可以从后门进去了。快走到后门的时候会有一个近江联盟的光头上门找茬，打倒他之后才能进去。

从后门进入屋内之后跟着真司走，注意楼梯的拐角处有一个武器商人，因为后面的战斗比较多，这里也可以买一些武器和防具。进入二楼的房间之后按照提示调查墙上的 5 幅画像，接着就会进入剧情。剧情后马上进入战斗对东城会的成员。打倒他们之后进入战斗部分。

逃离葬礼会场

进入这部分之后马上往右走可以拿到一瓶药，之后一边打倒对人一边往庭院的方向走。敌人可以用场景内的灯柱作为武器来对付，效果非常好。打倒第一批敌人之后继续前进会遇到扔飞刀的敌人，此后这类敌人在混战里还会出现不少，如果看到全都要优先解决。其次是还要注意那些拿着武器的杂兵，不过优先度比其他飞刀杂兵低。另外场地内能找到很多回复药，注意回收。

走到中庭的时候会遇到真岛吾朗，不过他在这里完全没动真格，HP 也很低，可以轻松解决。打倒真岛之后来到外面再消灭一批杂兵就能进入 BOSS 战。



BOSS：岛野太

很偷工减料的一个 BOSS，要说原因的话他完全就是《0》里面勒索哥的招式套路，而且几乎一模一样。打这个 BOSS 之前必须确定桐生已经学会了三招超级精髓奥义，位置在“心”项目的下路。

BOSS 的攻击方式主要有三种，分别是冲刺抓投，大回旋挥拳和三段攻击。最常用的是三段攻击，其中第三下能够破防的，虽说是三段但实际上他很可能只出第一下或者前两下，攻击落空之后迅速靠近有很短的反击机会，如果慢了的话一般会被他防御了，所以进攻的时候经常要猜他到底会攻击到第几下停，太晚反击会错失机会，而太早反击自然会被打飞。另外一招是大回旋挥拳，这招的硬直很大，躲过后可以用快攻手或者流氓连段输出。冲刺撞击被碰到了通常会被抓住，此时要快速连按 × 键挣脱。撞击落空也可以快速靠近他背后打两下。比较安全和稳定的是用快攻手风格迎战，但是难免会陷入持久战，如果用流氓风格输出会高一些，但也伴随着一点危险性，具体还是根据大家的习惯来作战吧。

丽奈

俱乐部“瑟蕾娜”的美人妈妈桑

简介

位于天下一番大街的高级酒吧“瑟蕾娜”的老板娘，在桐生和锦山刚进组不久就已经相识，有着非常深厚的交情，她的酒吧对桐生三人来说就如第二个家一般。2005 年桐生出狱也以她的酒吧为行动据点。







第四章 邂逅

章节开始后前往瑟蕾娜，桐生向丽奈打听了这几年关于由美和美月的事情。丽奈提议桐生回去刚刚跟伊达喝酒的店“酒神”那边打听美月开的Ares的情报。此后，瑟蕾娜这边就会成为桐生的基地，可以在这里存放道具或者存档。

到达酒神之后发现这边的人已经全被杀死了，而角落里有个小女孩拿着一把手枪蹲在那里。从酒吧出来之后会遇到一群小混混在欺负小狗，桐生发现小女孩遥看不过去，所以桐生出手教训了小混混们一顿。

解决小混混之后，遥会让桐生去买点食物来喂小狗。要买的东西一共有3样，分别是去中道大街入口处的堂吉诃德买一个“纸盘”和一瓶“南阿尔卑斯天然水”，然后还要到中道大街 巷内的POPPO便利店买“狗食”。喂完狗狗之后遥就晕倒了，此时要将她带到瑟蕾娜，途中会遇到两批杂兵拦截，像往常一样打倒他们即可。



到达瑟蕾娜发生剧情之后跟遥对话，接着就由她带路前往美月所经营的Ares。全程跟着遥走即可，路上遇到警察拦截的时候选“逃走吧”即可。进入千禧塔，到达顶层美月的店里发生剧情并进入BOSS战。

BOSS：林弘

林弘同场的还有不少杂兵，必须优先解决掉。场地内有很多家具可以用火爆浪子风格砸。不过要注意BOSS也会用道具的，而且BOSS用道具的攻击动作最后一下一定要躲开。清理了杂兵之后就是跟BOSS单挑，推荐用快攻手风格来应对。BOSS的攻击技巧大多数都只有一段，但是一般会带倒地效果，其中手刀攻击如果被打中的话会强制眩晕，之后肯定会挨一套连段的。BOSS的中段拳和上端踢都是都是能强制倒地的招式，倒地之后可能会被追击甚至会挨一招必杀技，此时一定要连打按键挣脱。BOSS非常擅长回避反击，所以主动进攻的时候最好不要用太长的连段，□△或者□□△就差不多了。也可以采取不主动进攻的战术，先引诱BOSS出招，然后垫步绕到他背后攻击（推荐4~5段左右的招式）。打倒他之后本章结束。



第五章 赛之河源

跟伊达对话，他建议桐生到西公园那边找情报贩子。西公园无法像《0》那样直接进去，要先去旁边小公园那里。进入公园的厕所触发剧情，然后让里面的人带桐生进去。找到情报贩子之后，他会让桐生进入地下斗技场打一盘比赛获得三连胜的奖金，以此作为情报费用。开始战斗之前要将身上的武器和防具都拿下来，但是回复道具可以准备，因为后面是三连战，如果大家没信心的话可以准备一些药。

赛之花商

简介

神室町最神通广大的地下情报商，以位于流浪汉聚居地“西公园”地下名为“赛之河原”的地方为据点，通过无孔不入的摄像头监视着神室町一切动静，城镇里的流浪汉也有很多是他的眼线。他会以高昂的价格把情报卖给别人，对部分有钱的VIP客户还会提供秘密的娱乐设施。因为某些人情的关系为桐生一马提供着各种协助。

传说的情报商





第一战：丹尼尔·费德曼

很简单的对手，可以用流氓风格□□□△直接压制，他偶尔会进行反击，看到不对劲及时防御或者用回避拉开距离即可。

第二战：前泰拳世界拳王G·普拉穆克

前拳王非常擅长回避，有点类似桐生的快攻手，所以我方也建议用快攻手来对付他。如果事先学会了“技”类别中的“钟摆闪避取消”（第一个就是）会更加轻松。战斗方法可以用□攻击1~2下然后马上用垫步取消，引诱他攻击然后侧移到他背后或者两侧反击，这样他就无法躲开了。如果攻击被他躲开了，同样要马上垫步侧移到他背后继续反击。

第三战：G·B·荷姆斯

笨重的体格类似于桐生的火爆浪子风格，不过笔者推荐还是用快攻手来打。套路跟上一场接近，可以先用1~2下的普通攻击逼他防御，然后迅速取消垫步到侧面攻击。如果被他躲开了则继续取消拉开距离然后组织下一次进攻。另外，他的攻击硬直很大，躲开之后也是很好的反击机会，如果桐生遭到攻击的话要马上按住L1防御同时连按×键往两侧躲避，这样就有机会甩开他后续的连段，避免遭到重创。

打赢擂台之后情报贩子会将知道的情报告诉桐生，此时遥被抓走了，而保护她的伊达警官因此受了伤来到了公园，还被一群流浪汉包围，赶紧出去外面帮忙解围。注意这边的流浪汉都拿着武器的，小心应对。解决了流浪汉之后，情报贩子会出来告诉桐生，遥被真岛组抓走了，现在要去宾馆街的吉田打击练习中心救回她。进去之后会发生跟真岛的BOSS战，所以去之前要做好准备。

BOSS：真岛吾朗

真岛吾朗在这场战斗用的是《0》里面的“岛野狂犬”风格，两行HP打掉一行之后就会切换成“强打者”风格。战斗开始之前场地内还有很多杂兵，必须优先解决掉。

真岛的岛野狂犬风格自带一把匕首，匕首攻击是无法直接防御的，所以推荐用快攻手的风格应对。快攻手的防御动作会变成回避，而且灵活的机动性也有利于跟同样灵活的岛野狂犬风格战斗。基本套路是通过垫步回避绕到真岛的背后进攻。场地内有杂兵留下不少的球棒，但是说实话对真岛起到的作用不是很大。HP打掉1/4左右之后会进入特殊的攻击演出，此时画面会出现连续的QTE，必须连续按对躲开一套攻击。不过按失败的话，后续攻击也会停下来，伤害不高所以不用担心。

真岛切换强打者风格之后，武器变成棒球棍。棒球棍常用的是5~6段的普通攻击，还有像双节棍那样耍的那招，以及3段的“本垒打”。这个状态最大的威胁在于招式很多是带有霸体的，比如类似耍双节棍的那一招，所以最好保持一些距离，等他的攻击落空之后再反击。



第六章 父与子

离开瑟蕾娜之后，情报贩子的手下会过来找桐生说情报贩子好像出了些情况，想要桐生过去看看。跟花商对话之后前往打击中心。进入打击中心之后会跟花商的儿子和之后纠缠他们的小混混各打一场，打完之后，去剧场前的dabolah。剧场里面还会跟迹部组的人打一场。解决了花商儿子的问题之后回去赛之河源报告。

回去瑟蕾娜，正好伊达警官也为自己的女儿的问题而烦恼。打听完了之后去第三公园会遇到伊达的女儿沙耶，从沙耶的朋友中得知沙耶跟一个叫正太郎的男生走得很密切，让桐生到冠军街的“SHELLAC”酒吧见见那个人。去到那边酒吧之后，酒吧的老板会让桐生问个问题，答对了他才会说，问题答案是“山崎25年”。答对之后老板会告诉桐生那个人三个月前跳槽去了“星尘”，并且改名叫“翔太”了。

去到星尘之后发生剧情就进入战斗，帮伊达警官打倒几个纠缠她女儿的小混混。之后伊达一个人去了放贷的事务所那边。桐生在星尘等了很久都没有消息，察觉到不妙之后决定还是过去看一下。前往粉红大街的花形大楼。

进入花形大楼之后会进入强制战斗，跟这个事务所的人和骗了伊达女儿的那个牛郎翔太打一场，从实力来说只能算是一群血稍微厚一点的杂兵而已。翔太手上拿着小刀而且HP比较厚，建议先解决其他人，场地内有很多椅子，用火爆浪子风格可以快速清扫杂兵。剩下翔太的时候用超级精髓必杀技打倒他即可。



第七章 龙和鲤

章节开始后前往“粉红大街 巷内”的龙神会馆问关于纹身的事情，之后锦山会打电话过来并在瑟蕾娜约见桐生，回去瑟蕾娜跟伊达他们交代一切，之后遥会“离家出走”。

去将遥找回来，首先去剧场前广场跟情报贩子对话，之后到旁边的SEGA游戏中心里面就能得知遥的情报。跟里面的女生对话之后得知遥似乎被带到七福大街旁边的停车场了。到达七福停车场（地图上的翻译为“七福公园”），找到那个醉汉之后“威胁他”几次，然后他就会告诉桐生遥已经被人抓走了。逼问之下只能知道被抓去了“某公园”。将西公园和儿童公园都调查一遍发现没有之后，回去第三公园那边。进入第三公园剧情之前最好先回复一下或者买点药，因为接下来会被带到星尘那边发生战斗。

神秘人他们把遥拐到了星尘那边，并威胁桐生要交出遥的吊坠，桐生交出吊坠之后他们仍不肯罢休，所以只能打一场了。这场杂兵战首次出现拿着枪械的敌人，还好他们不会经常开枪，除了小BOSS以外其他还有两个杂兵拿着枪，建议优先解决拿枪的杂兵。如果事先学会了“古牧流 封铳法”的话可以轻松秒杀拿枪的杂兵。

剧情之后桐生和伊达会将遥带到西公园赛之河源，此后这里也会成为桐生的基地。现在跟锦山见面还有一点时间，在伊达的建议下先带遥到处走走。西公园门外的流浪汉告诉桐生在彩票摊那边有隐藏的乐子。前往泰平大街的彩票摊跟柜台的阿姨对话，她会要求桐生先支付10万日元才能让他去地下赌场。一般来说只要不是乱花钱的话身上的钱都会够，不够的话可以在路边找找被流氓欺负的人，帮他们解决问题之后有一定几率获得可以卖10万日元的金盘，运气差一点的也能获得价值1万日元的银盘。

付钱进入地下赌场之后，当然是先去赌两把啦。此时遥会给桐生提示，而且还非常准，每次用最大金额下注即可。赢一定次数之后庄家会出老千，并且不让桐生离开，因此只能跟他们干一架。打赢他们离开赌场之后，伊达会打电话来让桐生把遥带回赛之河源。把遥带回赛之河源之后就去瑟蕾娜跟锦山见面吧。见面之前最好准备一些武器，防具要偏向于增加刀剑防御力的。能力也最好提升一下。





伊达真

原·警视厅搜查一课的警察

简介

警视厅搜查一课的警察，1995年负责调查“堂岛宗兵谋杀事件”，并且凭借独特的直觉认为桐生不是真正的犯人而在10年期间不断追查，不过也因为这个原因被上头左迁到第四课。2005年因为东城会100亿日元失踪、三代目会长被杀等事件而再次展开调查，并且与刚出狱的桐生一马互相合作。

BOSS：新藤浩二

跟以往的BOSS战一样，同场除了BOSS之外还有很多杂兵，而且这场战斗的杂兵大多数都还拿着刀子的。清扫杂兵的时候推荐用火爆浪子风格，特别是抓住敌人之后用热血动作可以范围内给敌人造成伤害。当剩下BOSS一个人的时候才切换流氓风格或者快攻手风格来应对。

BOSS全程拿着太刀，战斗的初期阶段还比较好对付，所以最好在这个时候先清扫杂兵。单挑的时候可以用流氓风格压制或者像之前的BOSS那样用快攻手绕两侧和背后进攻。BOSS的HP下降一半左右之后就会进入热血状态，而且招式也会加强。常用的招式是挥刀之后接扫堂腿，然后接多段斩击。BOSS的招式没有霸体的，快攻手躲过第一下挥刀之后可以迅速反击，但危险性比较高，而且一旦失败后面的一套连段几乎都躲不过的。最好就是先拉开一段距离，等他耍完一套动作之后迅速靠近然后攻击。如果被他躲开或者防御了要再次拉开距离，等他第二次攻击结束了之后再进攻。





柏木修

东城会直系风间组若头

简介

风间新太郎的得力助手，负责组里的事务和运营。跟桐生和锦山是老相识，并且像大哥一样照顾两人。深谙处世之道，任何情况下都能冷静地下判断，但同时打架的手腕也非常出众，愤怒的时候会立即对他人予以铁拳制裁。桐生入狱之后受风间之命，协助和照顾刚成立了自己组织的锦山。（比《0》里面年轻了！）

東城會直系組織 堂島組旗下 風間組若頭 柏木修

第八章 计谋

章节开始之后前往赛之河源发现这里遭到了袭击，而且遥也已经被抓走了。先去七福大街西侧的儿童公园找蓝Z帮的人，注意先击败拿着电击枪的小喽啰。打倒他们之后他们让桐生去找白刃帮，前往冠军街南边的空地就能找到白刃帮，这里会有一场剧情战斗，要打一个小BOSS和大量的杂兵，杂兵基本上都拿着棍子，一开始可以先用场地周围的单车或者桶子来清扫杂兵，之后再捡地上的棍子来殴打小BOSS。打赢他们之后，逼问他们的BOSS得知遥可能被血眼帮抓走了，要去剧场前广场的“debolah”俱乐部，就是在第六章里帮那对小情侣的吧里。

到达吧的二楼打倒一个小喽啰之后，他会带桐生到一楼找他们老大，进入BOSS战。

BOSS：赤井兄弟

这场战斗的BOSS是血眼帮的首领赤井兄弟，当然同场里面还有很多杂兵得优先清了，这个是老规矩了，对付杂兵的时候要保证两个BOSS都在视野范围内，当心他们的干扰。两兄弟都各自有两条HP，剩下1条的时候会进入热血状态，而且两兄弟会使用联动热血动作，所以建议采取各个击破的战术。赤井兄的招式完全是真岛的舞蹈风格，而弟弟的招式只能算强一点的杂兵。从难度来说，弟弟更加容易快速击破，弟弟的攻击手段主要是冲过来抓投，还有飞踢，还有一些带霸体的技能。而赤井兄回避能力比较高，而且有些招式比如托马斯回旋在他使用的时候很难进攻，只能等他耍完一整套动作之后才能反击，再加上他倒地之后会马上用倒立回旋反击，没办法追加输出，所以相比之下推荐先打倒弟弟，只要小心他哥偷袭即可。舞台旁边的吧台那边有很多桌椅，多加利用对各个击破也有好处。



击败BOSS之后，桐生问出遥被蛇华组的刘家龙绑架了，现在先回去赛之河源跟伊达汇合报告一下情况。跟伊达对话确认出发之后就会直接进入下一章。出发之前最好准备回复道具。

第九章 夺回

这一章要到横滨进入蛇华组的地盘营救遥，章节开始后就会直接进入战斗。战斗有两个场景，分别是大堂和厨房，大堂的敌人基本上都是一些拿着刀剑的杂兵。可以先用地上的桌椅打倒其中一两个人，然后夺刀砍其他人。大堂这里有两个小BOSS，一个会耍中国功夫的，而另一个则是拿着长棍的人，拿着长棍的人转棍子的时候无法直接靠近给予伤害，建议用大桌子或者花瓶之类的砸他。

第二个场景是厨房，厨房区域有三批敌人，其中第三批会出现两个大胖子能够用霸体反击桐生，还有一个拿着双菜刀的小BOSS。厨房地图的右下角能找到两把霰弹枪，抓住敌人靠近煤气炉旁边还有特殊的热血动作，这些都可以善加利用。

BOSS：刘家龙

战斗之前建议必须让桐生学会“钟摆闪避取消”、“钟摆＋垫步闪避”、“负伤钟摆闪避”三个技能。

刘家龙有3行HP，战斗风格有关刀、双刀、空手3个形态。三个形态都推荐用快攻手风格来战斗。最开始的时候是使用关刀作为武器，关刀的攻击范围比较广，而且BOSS很喜欢原地转刀，原地转刀是没有伤害的，只不过桐生除了用花瓶砸他之外也无法进攻，只能静静地看着他装X。此外要注意的是他的翻身突刺距离比较远并且带强制倒地效果，注意躲开，另外还有就是下段横扫也有倒地效果。

第一行HP见底的时候就会换上双刀。双刀形态是我个人感觉是最容易对付的。当他停止动作突然发出金色光的时候要注意马上拉开一点距离，这是他使用双刀连斩的信号，虽然伤害很高但是只要预判到准备动作然后提前躲开即可，而且还可以绕道他背后等他出完所有动作之后马上反击。第三个形态是空手，回避能力会飞跃上升，并且会在回避之后进行反击。常用连段有两套，拳头起手的那一套最后一下是蓄力拳，而腿起手那套连段第二下和最后一下带有倒地效果。

无论用哪个形态，战斗思路都是大同小异的，桐生的快攻手风格学会上述三个技能之后回避能力有飞跃提升，特别是受创之后可以马上用L1的防御键来进行回避，回避之后可以接 × 键垫步拉开距离，这样可以将BOSS的连段伤害降到最低，一般来说被他攻击命中第一下之后，只要连按L1和 × 键就有机会脱离，顶多只会被他摸到2下左右，还可以绕到BOSS的侧面或者背面进行反击。攻击被他躲开了的时候同理，用 × 键取消之后拉开距离以防被他反击。只要灵活运用快攻手的这些特性，三个形态都没有太大的威胁。



打赢刘家龙之后就会进入开车追逐战，这个也是前作挑战最高难度时的难点。而且按照本作的情况来看，本作这里可能会成为各位通关最高难度的一道坎。“热血之眼”是类似于“子弹时间”那样的减速能力，当然只能方便瞄准（枪口准心的移动速度其实挺慢的），无助于加快桐生的开枪速度。原则上敌人快开枪的时候才发动“热血之眼”将其射杀。开车战斗前半部分跟前作一样，只是对付一些零碎的小车和摩托手，敌人准心的颜色变化会提示谁会最先开枪，所以一般要按顺序击杀先开枪的人，摩托车手可以无视后座的枪手直接解决掉车手即可。部分小车击杀掉两个枪手之后，驾驶员如果还活着他们会直接开车撞过来，被撞之后对车的伤害非常高，高难度下应尽量避免。最好是还剩下1个枪手的时候先上弹，然后杀死第二个车手之后马上瞄准司机的头部开枪，瞄得准的话可以5枪之内击杀司机。

追逐战的后半段，蛇华组会开大货车出来拦截，这个也是战斗的难点，货车上有三个人，先射杀中间那个，然后位置就会调整到车尾，此时车尾的人会不断发射RPG，同时侧边还有小车载着1~2个枪手过来。高难度之下要尽可能避免伤害，所以飞过来的RPG一定要优先解决，其次是小车上的人，最后才攻击车顶发射RPG的人。低难度可以灵活处理。打倒车上的RPG男之后就会进入货车头的位置，套路跟在车尾的时候差不多，不过车顶的人不会发射RPG，所以他快开枪的时候可以先给他几枪让他停止攻击。

最后阶段就是攻击货车内的司机，货车司机会不断地开车撞过来，必须不断准确地攻击他才能阻断他的撞击，所以一定要合理使用“热血之眼”，打倒货车司机之后本章就结束。

敬仰桐生的忠义小弟

田中真司

简介

原东城会直系堂岛组成员，因为景仰“堂岛之龙”桐生一马而加入了堂岛组（在《如龙0》的支线里有交代他剧情），并且成为了桐生的得力小弟。桐生入狱之后也是他将东城会的“破门状”交给桐生。虽然桐生出狱之后他已经被调到了锦山组，但是他仍然秘密地担任桐生和风间两人之间的联络人，并且在风间遭遇枪击之后担任保护和藏匿工作。

第十章 爱的形式

到达瑟蕾娜之后调查桌面上的信件，之后桐生开始搜查真司和丽奈的行踪，此时外面街道上有大量的血迹，先跟着血迹走，到达千两大街北侧，从倒在地上的流氓口中得知真司可能去了宾馆街那边，走到七福大街之后真司会打来电话，说他们现在在打击中心后面的混合大楼上，此时地图上也会出现目的地提示，进入大楼后往地图左上角的楼梯走，登上楼梯之后开始战斗。

楼内的结构不算复杂，普通难度下能在不同角落里找到回复药。敌人一般是3~5个为一批地出现，其中会有个别拿着枪械，最好优先解决掉。到达楼顶剧情后进入BOSS战。

BOSS：荒濑和人

老规矩，先消灭杂兵再对付BOSS，打杂兵的时候要保持视线对着BOSS，以免遭到他的冷枪。而且BOSS虽然擅长武器是用枪，但杂兵里有枪的没几个人，可以用场地内的道具快速清扫掉。

BOSS最大的弱点就在于喜欢装X，不肯老老实实地开枪，而是肯定会先装个X之后才开枪。所以清扫杂兵的时候要把视角对准他，看到他有什么动静就马上回避。BOSS的招式主要有，二连翻滚开枪，踢腿攻击接开枪，转身回避开枪等等。摸清楚他开枪时机的话就会很好对付了，推荐风格是擅长回避而且攻击硬直小的快攻手，贴着BOSS打即可，如果BOSS用回避或者躲开了攻击，我方也马上取消攻击硬直然后继续垫步，这样就可以躲开BOSS的枪击，重新接近BOSS之后继续压制，这样就可以轻松获胜。



第十一章 仁义

根据真司留下的信息，桐生现在要去桃源乡找他的女友明美，而进入桃源乡之前要先获得会员证，所以要先去粉红大街的 SHINE 找一个叫欣梅的女人，找到欣梅之后，她会让桐生帮她做点事情才会带桐生去桃源乡。接着去 Jewel 找一个叫彩香的女人，找到彩香之后，她表示不认识什么“人边师”，于是只好离开，离开之后，两个光头进入了 Jewel 似乎要闹事，再次回去店内，剧情之后去追彩香，前往第三公园。

在第三公园帮两位妹子打倒蛇华组的残党之后，回去刚刚的俱乐部 Jewel，人边师已经做好了伪造证件交给桐生。把证件拿去 SHINE 交给欣梅，但是欣梅说桃源乡的会员证已经给别人了，让桐生去七福大街 MEB 找一个叫水野的人。跟水野对话，一番交涉之后他终于肯把桃源乡的会员证卖给桐生，他开价是 50 万，但是可以杀价到 30 万交易。

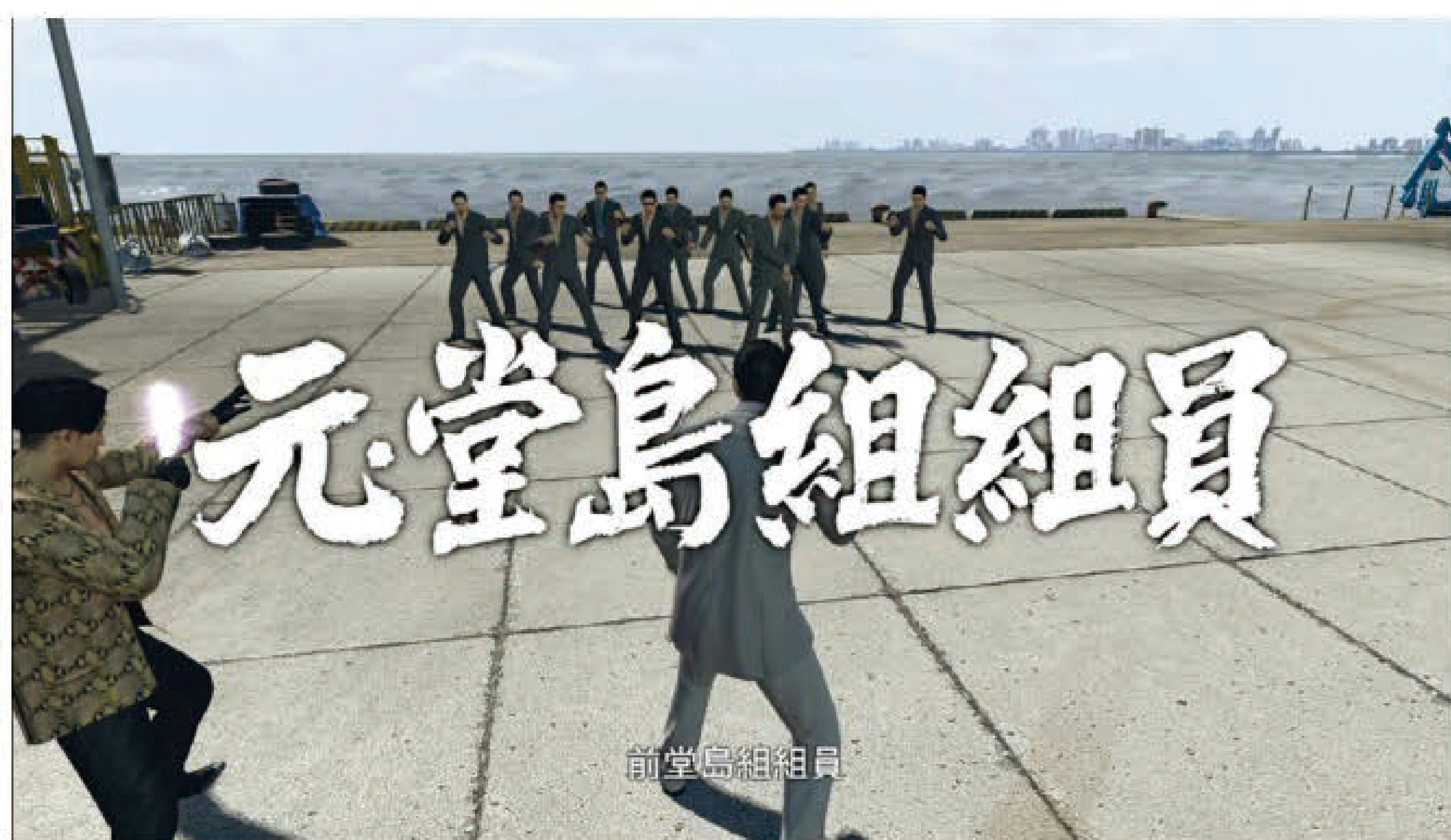


拿到会员证回去赛之河源，在公园门口会接到真岛突然发来的短信，他会让桐生搭乘这里的的士逃避追踪。搭上的士之后被带到了码头，一群原堂岛组的成员来寻仇。

BOSS：原堂岛组组员（石川）

虽然是个连名字都不全写出来的杂鱼敌人，但实力还是挺强的。这场战斗是跟真岛一起合作，不过不要对他期望太高。先清理掉杂兵，因为这个场地是码头，在海边抓住敌人可以发动热血动作将敌人扔到海里去秒杀，但是 BOSS 无法触发这个热血动作。场地周围还有油桶等道具可以使用。杂兵里面只有 BOSS 拿着手枪，清理杂兵的时候要小心 BOSS 的偷袭。

BOSS 常用的招式是以枪托起手的 4 段连击，其中第 3、4 下被打中会产生倒地硬直，不过被第 1 下打到的时候可以用防御防住后续的招式。另外，BOSS 会使用一些投技，普通的抓投只要快速挣脱即可，但是要注意 BOSS 在热血状态下被抓住有可能发动热血动作，所以挣脱速度要快。还有一招投技 BOSS 会做一个明显的准备动作，这一招中了会直接被摔倒，而且 BOSS 有霸体无法打断，躲开即可。对付 BOSS 的方法主要是跟真岛协力，可以等真岛先出招，然后绕到 BOSS 背后攻击其背部。BOSS 被打倒在地之后会有一定几率趴在地上开三枪，所以不建议倒地追击，而且要切换快攻手风格连续回避才能躲过枪击。



打赢之后进入西公园，跟警官对话之后就能带遥一起前往桃源乡了。进入桃源乡之后直接前往 4 楼就能找到明美的房间，剧情之后真岛会袭击桃源乡，离开明美的房间就会直接进入战斗部分。战斗部分是从桃源乡的 4 楼逃到 2 楼并且击退沿路上的杂兵。

BOSS：真岛吾朗

第二次出现的真岛有 3 行 HP，战斗分两个阶段，第一阶段是一贯的岛野狂犬风格，绿血下降到见底的时候就会发生场景崩塌并且触发一次 QTE，切换场景并且 HP 再打掉一些之后真岛就会进入第二个形态，也就是不使用任何武器的喧哗师风格。对付真岛推荐全程用快攻手风格迎战。第一阶段的打法跟以前一样，同样要注意刀子不能直接防御，所以快攻手的灵活机动性和回避能力显得非常重要，第二阶段的喧哗师风格比《0》里面我们使用真岛的时候霸道很多，主要是因为移动和回避能力很强，可以轻松地绕到桐生的背后偷袭，所以进攻的时候一旦攻击落空了，要马上用 L1 的防御和 × 键回避来取消硬直并躲开真岛的偷袭。另外还要注意不要背对着真岛，否则会被他的热血动作扭脖子。



打倒真岛之后回去西公园，做好准备跟伊达警官确认之后就会出发前往芝浦码头，进入下一章。

第十二章 重逢

在芝浦码头的船上桐生终于跟风间再会了。风间向桐生道出了整件事的来龙去脉之后，岛野太已经带着小弟来到了码头并袭击风间所在的游艇。出门来到甲板区域进入战斗，除了船头的一大群敌人之外，船靠近海那边的走廊站着一个人拿着霰弹枪，如果进入他的视线范围会遭到枪击，船尾还有一个人会扔手榴弹。船上有不少瓦斯瓶可以利用。推荐先用瓦斯瓶砸敌人积蓄热血量表，之后用火爆浪子抓住敌人然后发动热血动作，这样可以有效清扫一些较弱的杂兵，小 BOSS 拿着一台电锯，通常放到最后再用快攻手风格解决。打倒船上的所有杂兵之后发生剧情并进入 BOSS 战。



重仁义的“黑道楷模”



简介

东城会直系组织风间组组长，在黑道中有着如雷贯耳的威名，同时也是孤儿院“向日葵”的出资人。在桐生三人眼里就如亲生父亲般的存在。

风间新太郎

BOSS：岛野太

第二次与岛野太交锋，这次的战斗同样有两个阶段，第一阶段BOSS拿着剑，第二阶段还是“勒索哥”，场地内还有大量杂兵，虽然有风间组的成员帮忙，但是实力太弱，基本上不用指望他们有所作为。战斗开始首先要做的就是趁有人可以拖住BOSS，先清掉场地内的杂兵。不然后面被围攻会很惨。场地边上有一辆摩托车和一些集装箱，善用这些道具可以快速清扫杂兵，而且还可以顺便塞BOSS吃一发热血动作。清扫杂兵过程顺利的话还有机会直接将BOSS打入第二阶段——毕竟BOSS的HP只有3行，第一行差不多见底的时候就会切换形态。进入第二形态之后打法跟之前也完全一样，BOSS的热血动作发动条件都是要抓住桐生，所以被抓的时候一定要第一时间甩开。一旦被BOSS发动了热血动作会触发一个QTE，如果按对可以躲过车的撞击减少很多伤害。



第十三章 战斗的尽头

前往星尘触发剧情可以获得30万日元，这段时间是最终战前的自由活动时间，要做好充分准备。特别是如果想在通关前完成支线的话要趁现在。另外，跟一辉对话可以选择出门的时候是否带上遥，这个会影响到小部分支线的触发。开始最终战前建议先找古牧老师学会“古牧流・封铳法”，因为这里的杂兵MIA几乎全都带着枪械的。还有堂岛之龙风格的【复活】究极精髓”最好也都学会，因为最终BOSS锦山陷入无防备状态时需要用这一招究极奥义，否则会被锦山回复不少HP。出发前最好再准备一些武器。

跟一辉对话开始剧情之后，离开星尘到店外面会进入强制杂兵战，敌人分3批出现，强度也依次提高，可以用火爆浪子风格配合场地内的各种障碍物迅速解决。进入千禧塔之后会再次发生强制战斗对MIA的特务，这些特务大部分拿着枪或者匕首的,先解决用枪的那些,利用“古牧流・封铳法”可以快速打倒其中一个，然后捡起枪之后建议先给其他枪手来一发让他们倒地，然后射杀其他用刀子的。等枪手再次站起来的时候再用封铳法击倒夺枪。只要合理运用抢到的枪就能轻松完成这个战点。

进入电梯来到顶层的酒吧，跟由美重逢并且神宫出现之后再次进入战斗打一批近江联盟组员，不过这帮组员跟普通的杂兵没两样。跟神宫京平战斗之前还要先打一批MIA特工，跟之前一样先夺枪再反击即可。到达顶楼的直升机场进入BOSS战。

BOSS：神宫京平

非常难缠的一场BOSS战，因为跟BOSS同场的还有两个MIA上校，而且三个人都装备了枪械（试想想三个人都对用神准的枪法打断你的攻击），所以这场战斗非常恶心。一般是先各个击破打倒两名MIA成员再对付神宫，在热血状态下可以切换火爆浪子风格，利用攻击时候的霸体来跟他们血拼。MIA的成员只有1行HP，但是打倒一次之后会再次站起来，并且换上匕首作为武器。

岛野太

东城会直系岛野组组长

简介

东城会中武斗派，与风间新太郎齐名的大干部。崇尚力量的他不容许任何失败，对失败的部下会处以非常严厉的惩罚。虽然很憎恨杀害了自己老大的桐生，但同时也对他的实力有着非常高的评价，总想要自己亲手将其打倒。同时，他也为了争夺东城会头目的宝座和100亿而将内战推向了白热化。

这一阶段因为他们的回避能力大幅强化，因此推荐换快攻手来战，依然是各个击破。同时还要防备神宫的冷枪，最好让他保持在视野之内。

神宫本体是有两行HP，招式动作是荒濑的弱化版，不过会投掷手雷，被手雷命中会被直接炸飞。HP下降一半之后BOSS会进入热血状态，此时增加了不少强力的招式，比如让人防不胜防而且强制眩晕的枪托攻击等等，这时更不能着急，等找准机会再反击。

BOSS：锦山彰

最终BOSS，HP一共有5行，而且在无防备状态只能用堂岛之龙风格才能发动超级精髓奥义。攻击力很强，特别是后期出现斗气的时候，如果HP不多，倒地被他发动热血动作很可能直接秒杀。不过锦山的攻击技巧方面不算特别强——至少没有神宫那场战斗那么恶心。锦山的攻击连段起手招式很多都是可以回避的，因此推荐用快攻手风格。看到他反击的时候马上用L1和×键垫步躲避就可以快速给予反击。另外，场地内有很多家具，火爆浪子风格的攻击霸体对付他也非常有效，不过要注意自己的血量不要太低，不然一个失误被他发动热血动作秒杀就前功尽弃了。



锦山彰

性情大变的桐生挚友

简介

原东城会直系组织堂岛组成员，桐生一马昔日的挚友，两人少年时为了追随养父风间新太郎而一起进入了黑道。10年前为了保护由美而将堂岛组组长杀害。在桐生为他顶罪入狱的这10年里面，他虽然成立了自己的组织“锦山组”，但并不得人心，而且因为由美的失踪和妹妹的死等一连串事情令他性情豹变。最终为了争夺“东城会”头目的宝座而引起了围绕100亿日元的大规模内战，与桐生和风间新太郎站到了对立面。

通关之后

游戏通关之后可以保存一个通关存档，之后会主菜单会开启“神室町漫游”模式，这个模式下没有任何主线剧情限制，玩家可以继承通关存档继续游玩，完成其他没完成的支线。另外，漫游模式下中在瑟蕾娜的房间里可以生成一个通关存档，用作开2周目继承用。

支线攻略

由于本作最高难度也可以继承存档，所以支线任务不用等到第二周目再打。笔者建议直接第一周目的时候一边打主线一遍完成支线，这样还可以得到更多的经验值，有助于轻松地通关。游戏中所有支线都没有时限的，什么时候去完成都可以，不过有部分触发条件是要完成其他特定支线之后，所以如果发现某些支线无法触发，不用急，先按照触发章节的顺序完成其他可以做的即可。

支线触发条件很多都是靠近触发地点之后自动发生的，但一般都有选项询问玩家是否进行，如果暂时不想做，可以先拒绝掉，以后再回来完成。某些涉及到小游戏比赛的支线就算输了也没关系，都可以重复挑战的。而支线里面的剧情选项只有极个别会影响到奖励，所以选错了顶多也只会导致奖品差一点，不会有完成不了支线或者解锁不了奖杯的情况。下文的攻略中会列出推荐的选项。



1 F罩杯的价格

时间	地点	奖励
第四章	粉红大街北侧	10万日元、开放地下博弈场

说明：帮麻衣赶走醉汉之后选“嗯，走吧”开始支线，赞美词可随意选，第一杯酒喝不喝没所谓，但第二杯酒因为下了药千万别喝。战斗结束之后选“办不到”，可以获得拉面店“九州一番星”地下博弈场的进入方法，不过这里就算没问到，其他支线也是能问出来的。

2 女友是表演者

时间	地点	奖励
第五章	粉红大街的Asia	Asia免费通行证、经验值20000

说明：要完成一定数量的其他支线才能触发，桐生会收到雄哉的电话邀请到Asia看他女友跳舞，进去之后发生战斗，打倒杀手离开店门口会接到雄哉的电话，选“我去之前不要轻举妄动”继续，前往公园前大街的围棋社会再次发生战斗，结束后完成支线并解锁奖杯“那家伙是男的”。

3 拳击赌盘

时间	地点	奖励
第七章	Bantam（遥在场）	经验值45000

说明：跟遥一起进入酒吧Bantam开始，打倒胡狼八木泽之后触发支线，剧情中选帮忙开始，之后去麻将馆六兰庄，跟门外的人对话选“我来躲一下雨”，剧情之后跟开赌盘的人打一场架，打赢之后支线完成。

4 黑道之妻

时间	地点	奖励
完成支线6	赛之河源（监控室）	经验值59200

说明：完成支线6不久之后，花商会打电话给桐生让他前往监控室，剧情后去当年杀掉堂岛组长的东堂大楼，进去打倒4个杂兵之后就能完成并解锁奖杯。

5 医生的本分

时间	地点	奖励
第六章	公园前大街	经验值45000

说明：在公园外面遇到一个小男孩触发支线，给一些食物小男孩，如果没有的话记得去买两份，便宜的就行，之后去第三公园再次找到小朋友，对话之后把遥带过来跟他聊天，之后要再给东西他吃，小男孩倒下之后带他去泰平大街西侧的医院（四川火锅旗子旁边的入口，招牌写着“看护しちゃうぞ！”调查就可以进去），在里面打倒阿里兄弟即可完成支线。

6 假美月的真相

时间	地点	奖励
第十章	赛之河源（监控室）	经验值50000

说明：要完成特定数量支线，进入赛之河源的监控室里才会触发，之后前往冠军街找到一家叫Palace的店，进去触发剧情之后出来打倒三个店员即可完成。

7 想死的男子

时间	地点	奖励
第十一章	公园前大街（遥同行）	经验值60000

说明：跟遥一起到公园前大街人群聚集的地方触发，调查人群上楼之后跟上面跳楼的男子对话，选项可以随便选，而且不会影响支线的完成和奖杯的获得，但第一个选择不要选“那你就跳吧”，这样无法获得经验值。

8 色狼嫌疑

时间	地点	奖励
第二章	剧场前广场	2万日元、经验值1000

说明：剧场前广场和剧场前大街的交界处，一家招牌是VOLCANO的店门外拐角处，有个女人在说“有没有凯子呢”，靠近她就会自动触发。剧情选项不要付钱。之后打倒那个过来勒索的男人之后，男人会给2万桐生并逃跑，剧情后支线完成。

TIPS CP点数优先兑换“自由探索”类别的项目，争取尽快获得无限冲刺，这样跑支线会轻松很多倍。战斗类别的初期换个“欢迎暴发户光临”即可。

9 跟踪狂

时间	地点	奖励
完成支线37之后	中央大街后巷	3万日元、50000经验值

说明：经过后巷的时候被漂亮大姐搭讪触发，选“答应”开始，之后跟躲在墙角的人对话，选“你不要在这一带晃来晃去”，“要叫就叫叫看吧”和“嗯，你叫看看啊”，之后打倒两个流氓就能完成支线。

10 吃霸王餐

时间	地点	奖励
第四章	泰平大街西侧赤牛丸门口	无限强身饮料、经验值1000

说明：支线触发之后去中道大街和泰平大街交界处找到吃霸王餐的人，之后再去第三公园找到人并打倒他就能完成。

11 命理鉴定费

时间	地点	奖励
第四章	千两大街（绿色自动贩卖机旁边）	35000日元、经验值1000、生命石

说明：被推销员搭讪之后选“就听听看吧”开始支线，之后他们推销的东西坚决不买，走到店门口跟两个小混混打一场，之后去微笑汉堡门外找到推销员再打赢他就能完成支线并获得奖励。顺带一提如果不小心买了石头，同样可以去微笑汉堡门外打倒推销员把钱抢回来。

12 蛮横男子

时间	地点	奖励
第二章以后	公园前大街 巷内	吸气手套、经验值5000

说明：经过“公园前大街 巷内”右侧的通道时触发，不给钱进入战斗打赢他就能完成支线。

13 厚意与报酬

时间	地点	奖励
第四章	第三公园	瑞士制高级手表、经验值1000

说明：进入第三公园遇到醉汉触发，先到七福大街的 M 超商买日本酒给他，剧情选项随意，获得贵重品“破旧的风衣”，之后去粉红大街北侧将风衣给流浪汉，获得“眼镜”，再去粉红大街将眼镜交给 Asia 旁边的男人获得“超强黏力胶带”，之后拿去给西公园的胖街友获得“银色手提箱”，将箱子拿去“公园前大街 巷内”交给上班族即可完成支线。

14 讨厌流氓的男子

时间	地点	奖励
第四章	七福大街西侧儿童公园外	红色宝石、经验值5000

说明：在七福大街西侧的儿童公园外面跟跪在地上的男人对话触发，打两场战斗即可完成。

15 保镖

时间	地点	奖励
第四章开始	昭和大街	意大利制围巾、经验值5000

说明：被穿白色衣服的店老板搭讪之后选“我帮忙”开始支线，打倒几个小混混之后剧情选项随便选即可。





16 催缴电话

时间	地点	奖励
第五章	公园前大街 巷内	樱吹雪、经验值5000

说明：经过“公园前大街 巷内”左侧通道的时候触发，桐生会接到一个催缴费用的诈骗电话，对方要求交纳24万。选择不给钱，然后前往西公园，跟穿西装的男子对话，选不给钱然后打倒他，战斗胜利后完成。

17~20 假撞哥

时间	地点	奖励
第四章	宾馆街	经验值

说明：每次经过宾馆街左边 POPPO 门口的时候会触发，假撞哥会带着一群人过来敲诈桐生，套路都差不多是一样的，不给钱然后打倒他们即可完成。注意这个支线里面千万不要给钱，因为就算给了钱还是得打架的。

21 我的隐形眼镜

时间	地点	奖励
第四章	中道大街 巷内	2万日元、经验值5000

说明：在麻将馆门外触发，男子要求桐生赔钱，付不付钱都没关系。选择给钱的话，进入一趟六兰庄再出来（主要是刷新一下）会再次遇到他，打倒他之后就能让他把原先的钱吐出来，并且额外获得奖励。如果选择不付钱的话，当场跟他打一场，之后的流程就跟付了钱一样（相当于要多打一架）。

22 卖火柴的少女

时间	地点	奖励
第四章	昭和大街 东侧	火柴盒、名流香水、经验值10000

说明：经过昭和大街东侧触发，剧情之后再次去昭和大街东侧找那个少女，三个选项可以随便选，选“帮忙卖”可获得“芝麻包”奖励，剧情后再去第三公园找她对话即可完成支线。

23 夹娃娃机

时间	地点	奖励
第四章	SEGA俱乐部 中道大街店	前后一共9万日元、储物柜I3钥匙

说明：进去 SEGA 俱乐部之后靠近夹娃娃机触发，之后在夹娃娃机里夹出白色的“文文”（黄色的那种小鸟），获得 1 万元奖励，出店再回来再次遇到那个人，之后要将“阿乌”“乌爸”“乌妈”一套三个全部夹出来给他，获得 3 万奖励，第三次进店再跟他对话，然后帮他夹“大型栗栗”（蓝帽子大体型的栗鼠），离开游戏中心之后跟外面的道上兄弟打一场就能完成。

24 不肖子

时间	地点	奖励
完成支线“厕所遇困男子”之后	公园前大街	阿源的照片、替身石、经验值2000

说明：经过打击中心后面的路时触发，选“爸、爸爸？”开始，之后去儿童公园的长凳上跟蓄须的街友对话，选“好像是吧”。之后去冠军街找到阿源，然后去公园前大街打倒 4 个流氓抢回钱包，回去冠军街把钱包交给阿龙即可完成。

TIPS CP交换所那边换回来的饰品“开运念珠”装备后在路上可以不怕被人来找麻烦，是想节省功夫赶路或者带遥出去逛街时是非常重要的道具。

25 前职业球手

时间	地点	奖励
第四章	马赫保龄球馆	3万日元、经验值2000

说明：进入保龄球馆内部触发，之后跟职业保龄球手比赛，赢了得到3万，输了亏1万但可以报仇，赢了他之后就能完成支线，并且以后也能来跟他比保龄球。

26 醉汉

时间	地点	奖励
第四章	天下一番大街	酒豪头巾、经验值5000

说明：大街和大街后巷的交界处，靠近那个醉汉之后触发，到旁边的商店随便买一瓶酒给他，之后去昭和大街的POPPO买“苏格兰威士忌”给他，进去其他商店刷新一下出来之后再跟他对话，给他一瓶回复药即可完成支线。

27 找包包

时间	地点	奖励
第四章	泰平大街	1万日元、经验值15000

说明：跟千禧塔对面白衣服的轻熟女对话触发，选“好吧”开始支线，之后去剧场前广场跟两名女高中生对话，再去冠军街跟不良少年对话，最后去第三公园把包包抢回来，拿回去给泰平大街的女人即可完成。

28 可疑男子

时间	地点	奖励
完成支线14之后	剧场前广场后巷	8万日元、经验值10000

说明：路过后巷的时候被可疑男子搭话，选“你说说看吧”开始支线，之后到剧场前广场跟穿着绿色大衣的可疑女性说话（跟其他女性对话不会发生什么），选“你好性感哦”（说她丑会被揍掉血），之后可以选偷看或者不偷看，偷看的话报酬会少3万。

29 涂鸦

时间	地点	奖励
第六章	剧场前广场后巷	5万日元、经验值30000

说明：走到后巷一家店的门前遇到一个店长，靠近对话之后剧情选择“帮忙”，之后先去远一点的干点别的事情比如其他支线，然后再回来就会抓到涂鸦的人，跟去泰平大街西侧打赢他和两个帮手之后回去咖啡店即可完成。

30 立志当流氓

时间	地点	奖励
完成支线36之后	千两大街	黄金香槟、经验值2000

说明：路过卡拉OK门外的时候会被一个叫加纳的家伙挑衅，打赢他之后答应收他当小弟开始支线。前往冠军街见到加纳，剧情选“说来听听”，进入酒吧之后只要不选“我正要离开”就能继续支线，到店门外打赢一个岛野组员就能完成支线。



31 立志当流氓2

时间	地点	奖励
完成支线30之后	千两大街	极限能量饮料、经验值3000

说明：从卡拉OK门口往南走会被加纳搭话并开始支线，之后去宾馆街跟加纳对话，之后选“好吧，就帮你一次”继续支线，打倒3个道上兄弟，之后能获得拉面店地下赌场的情报，支线完成。

32 立志当流氓3

时间	地点	奖励
完成支线31之后	粉红大街北侧	10万日元、钢铁制手套、经验值4000

说明：粉红大街北侧的Beam店旁边找到加纳触发支线，选“你说看看”开始，前往七福公园找到飞毛腿阳子进入战斗，这场战斗要在1分钟内击倒他，注意他的回避能力很强，只能用快攻手不断进攻才有机会打中他。没有击倒他可以再战，打赢之后去冠军街再把他找出来打一顿，最后再打倒三个流氓即可完成。

33 立志当流氓4

时间	地点	奖励
完成支线32之后	泰平大街东侧	名匠匕首、经验值5000

说明：桃源乡外面跟加纳对话触发支线，到中道大街再次见到加纳，剧情选“好吧，你带路”，之后发生战斗，最后的选项可随便选。

34 挖角

时间	地点	奖励
第四章	昭和大街东侧	1万日元、经验值10000、火花精力饮料/手甲

说明：被搭讪之后选“姑且听听”和“付钱”开始支线，之后的选项会影响到报酬，推荐答案是“迷倒观众的肉体美”“做过讨债工作”和“橘”，奖励的装备“手甲”，是可以直接防御敌人的刀子的实用装备，建议一定要拿到。回答完问题之后随便进一个店铺刷新回来会听到店倒掉的传闻，离开之后接到电话，前往千禧塔触发剧情即可完成。

35 美女的真相

时间	地点	奖励
第四章	中道大街 后巷	黑带、经验值2000

说明：靠近站在中道大街内的女性触发，选“好啊”开始支线，到达酒店门口的时候选“抱歉，我不能进去”和“我还是不行”，之后跟“身材挺拔的流氓”打一场，然后再打刚刚的“美女”（如果刚刚选了进酒店，就要掉一半HP再开打）。

36 打仔

时间	地点	奖励
第四章	七福公园	3万日元、经验值1000

说明：进入七福公园开始支线，把打仔打一顿之后选“你好像想再吃点苦头嘛”，之后将他喊出来的人再打一顿就能完成。

37 恶党克星

时间	地点	奖励
第十章	宾馆街	3万日元、经验值50000

说明：经过宾馆街和公园前大街交界处触发，打倒三个自称恶党克星的人之后前往泰平大街东侧，再打三个这个组织的人。去剧场前广场跟青木对话得到情报，然后到粉红大街和昭和大街的交界处打败恶党克星的团长，最后去宾馆街打倒幕后指使他们的浅野即可完成。

38 追寻扒手

时间	地点	奖励
第四章	公园前大街	7万日元、经验值1000

TIPS 支线34能够获得非常实用的防具“手甲”，装备之后可以直接防御刀具的攻击，因为主线里用刀的敌人实在太多了，所以最好拿到它。



说明：公园前大街靠近宾馆街的一侧，持有5万日元以上靠近附近一名上班族模样的男人时触发，之后去七福大街找小偷，那边有三个人，记得是“戴眼镜、灰色西装、米色外套”的人，跟小偷对话之后打倒他就能完成。

39 濒死男子的委托

时间	地点	奖励
完成支线41后	千两大街	15万日元、经验值50000

说明：进入存档点的横巷内触发，跟躺在地上的人对话，剧情选“什么样的人”开始，前往剧场前广场跟穿红色的那两个人对话，选“问话”和“你们有去抢别人的包包吧”之后打倒这两个狐群狗党，抢回包包之后把药拿回去给小泉即可完成。

39 京香与高志

时间	地点	奖励
完成支线41之后	公园前大街	赌徒束腹、经验值50000

说明：跟自动贩卖机旁边的男子对话触发，剧情第一个选项可随意，第二个选“嗯，好吧”得到“益子烧夫妇茶碗”，之后先去七福大街的M超商买一份“鲔鱼蛋三明治”，然后前往剧场前广场的debolah找到B-KING，把三明治给他，得到了京香他们在打击练习中心的情报，找到他们之后把茶碗给他们，得到“京香的戒指”，回去把戒指交给阿一就能完成支线。

41 B-KING的灾难

时间	地点	奖励
第七章	剧场前广场	流氓护符、经验值50000

说明：跟B-KING对话选择“帮忙”之后开始战斗，战斗胜利后完成。

42 捡到的手机

时间	地点	奖励
第五章	天下一番大街后巷	鬼子母神护符、经验值5000

说明：在后巷的自动售卖机旁边触发，帮躺着的人接电话，之后按照电话提示做，选项随意，跟千禧塔旁边的女性对话后获得储物柜钥匙C1，开启了储物柜之后得到匕首，再次接到电话的选项随便即可，之后随便进一家商店刷新一下，然后到剧场前广场再次接到电话，最后再去打击练习中心找到来电男子，打败他之后就能完成。

43 逃亡的流氓

时间	地点	奖励
第六章	中道大街 巷内	经验值30000

说明：这条街上有一个人不断地在绕圈走，拦截他对话之后开始支线，打倒他之后前往泰平大街的储物柜那里再次发生战斗，战斗结束后支线完成。

44 可疑警察

时间	地点	奖励
完成支线43之后	粉红大街 后巷	7万日元、经验值35000

说明：经过粉红大街后巷的时候会被警察喊住，第一个选项随便，不给钱，之后有个忍无可忍的黑道出来，揭穿他，跟着他们去“中道大街 巷内”跟那个黑道对话，之后再去打倒假警察，就能完成。

45 讨债代理人

时间	地点	奖励
第四章	SHELLAC	5万日元、经验值5000

说明：在SHELLAC品尝过一半以上种类的酒之后，再次进入SHELLAC跟酒保对话触发，问“老板，发生什么事了吗”和“我替你去讨债吧”开始支线，得到了“赊账传票”，之后要准备一个饰品“鬼子母神护符”，这个可以通过支线42获得，去九州一番星地下赌场RUNE找到一个叫丹野的黑道，把护符给他。之后去SHELLAC的门口跟他对话，最后进入SHELLAC跟老板对话之后就能完成。

46 最后的刺客

时间	地点	奖励
第十三章	剧场前广场	经验值89300

说明：完成其他所有支线，并且全能力升满之后会收到亚门发来的挑战邮件，之后去剧场前广场进行战斗，打败本作最强BOSS亚门之后就能完成。具体打法可参照后文。

47 厕所遇困男子

时间	地点	奖励
第四章	儿童公园	董事长名片、坚忍石、经验值1000

说明：调查儿童公园的厕所，选“叫叫看”开始支线，之后到宾馆街的M超商买6包“随身面纸”回来给他就能完成。

48 泡沫时代的回忆

时间	地点	奖励
第五章	debolah	双羽扇、经验值15000

说明：进入debolah的跳舞区域，跟舞台外面柱子旁的女性对话触发，选“真拿你没办法”开始，之后的选项可以随意，之后去唐吉可德买“贴身裙”和“矶扇”回去给她即可完成。

49 传闻中的派对

时间	地点	奖励
第八章	星尘	电气石手环

说明：进入星尘之后跟门口旁边的工作人员对话触发支线，选“助他们一臂之力”开始，跟店内的两位女客人对话，剧情后去debolah，跟门口的智子对话，然后进入派对，跟舞台内的3个人对话，剧情后跟超离脱斯・矢泽战斗，打败他就能完成支线。



TIPS 游戏中并没有40号支线，反而39号支线重复了两个（前作也有类似的BUG）。此外，日版的支线编号跟中文版也有出入。



50 寻找礼物

时间	地点	奖励
第七章	儿童公园（遥同行）	招招猫鞋（根据送的礼物而定）

说明：跟遥一起去儿童公园触发，候选礼物有 4 个，全部在地图上有标注，分别是去天下一番大街后巷“购买包在塑胶套里的书”，昭和大街的 POPPO 买一本书（推荐“填字游戏书”）、到游戏中心夹一个指猴娃娃出来、还有跟轨道车战士比赛获得赢了之后的奖品（如果没触发支线“战士荣退”的话，这项可以无视），儿童公园再次出现提示的时候就可以回去找美穗，推荐将塑胶套里的书给她。去剧场前广场闲逛一圈回来就能再次见到美穗，对话后支线完成。

51 叛逆熟男

时间	地点	奖励
第七章	西公园内喷水池附近（古牧老师附近）	经验值50000/意大利制肩背包

说明：被女记者搭讪后选“真拿你没办法”和“可以”开始问答，第一问随便选，第二问选“打小流氓”，第三问选“稍微超出一般大人常识”，获得 No.1 能得到奖励“意大利制肩背包”。

52 搜寻新钞票

时间	地点	奖励
第五章	Vincent（桌球城）	2万日元×5、2千元钞票、经验值15000

说明：靠近店柜台拐角的可疑男子触发，和他喝一杯开始支线，他会委托桐生帮他找“2 千元钞票”，要从 5 个地方的人那里换来，分别是打击中心、剧场前的 SEGA 俱乐部、泰平大街东侧、天下一番大街（风堂会馆对面）、POPPO 天下一番大街店，注意每找到一张都要先拿回去给他确认才能去找第二张。

53 昆虫女王母虫王者

时间	地点	奖励
第四章	中道大街	母虫王者卡片、经验值1000

说明：在中道大街的游戏店门外拐角处捡起一张母虫王者卡片开始支线，将卡片交给小男孩，之后进入 SEGA 俱乐部，跟小男孩对话后获得 4 张卡片奖励：“独角仙”“猛烈狂打”“连续擒拿技”“过肩摔”。并且支线完成，此后在街上可以捡到更多的母虫王者卡片。

54 分手的约定

时间	地点	奖励
跟结衣的好感度最高	剧场前广场	结衣的映像

说明：跟 JeweL 的结衣好感度提升到最高之后触发，收到短信之后到剧场前广场约会即可完成。

55 自由恋爱

时间	地点	奖励
跟莉娜的好感度最高	中央大街	莉娜的映像

说明：跟 SHINE 的莉娜好感度提升到最高之后触发，收到短信之后前往阿尔卑斯咖啡店约会，之后前往千禧塔发生战斗，战斗结束后完成。

56 战士荣退

时间	地点	奖励
第四章	轨道车竞技场	开放轨道车赛事、初始的轨道车零件、经验值5000

说明：路过轨道车竞技场的时候会重新见到老朋友轨道车战士，一番叙旧之后战士会委托桐生帮他找接班人，选帮忙开始支线。战士会给初始的轨道车零件桐生（巨人虎、光滑轮胎、强力马达、侧翼、标准齿轮、标准电池、火焰红），并且开始轨道车的教学。剧情之后去电玩中心见到以前一起玩轨道车，现在长大了的秀树，之后他会挑战桐生，项目是最低级的赛道，打败他之后前往星尘观看门外的两人。跟拓马对话之后回去轨道车竞技场，剧情后跟战士对话并选“与轨道车战士来一场认真的比赛”，在比赛中打赢他才能继续支线，之后还要跟托马打一场。战士很容易赢，但是托马比较难，要收集后期的零件才能获胜，具体可参考后文的轨道车攻略部分。

57 刺客的真相

时间	地点	奖励
第十三章	泰平大街西侧	经验值35000

说明：在这里遇到当年在牢里找桐生麻烦的囚犯，打倒他之后去赛之河源找到国枝并打倒他即可完成支线。

58 追求刺激

时间	地点	奖励
第六章	千两大街北侧	经验值15000、篠原信一在斗技场登场

说明：选“帮帮她”开始支线，打倒小混混之后带篠原去韩来，之后去 JeweL，最后去斗技场，剧情后再次跟篠原对话跟他对战，打赢他即可完成支线。

59~69 古牧流修行

时间	地点	奖励
第五章	西公园	学会堂岛之龙相关技能

说明：这一系列是向古牧老师学习技能的支线，只要带指定的东西到西公园跟古牧老师对话即可进行，打赢古牧老师准备的对手即可完成。其中 59 不用带道具，60 只要带一把木刀，61 以后要带各种图过去，而图的入手方法是用斗技场获胜取得的点数兑换。此外，支线 63 以后的支线要真岛的孽缘达到 B 级以上才能进行，支线 69 的对手就是古牧老师。打败古牧之后，以后就能在斗技场的高难度比赛里面遇到他。

70 与博士练习赛

时间	地点	奖励
完成支线53之后	SEGA俱乐部 中道大街店	经验值1500

说明：跟中道大街游戏店里的博士对话，给 100 日元开始母虫王者的教学即可开始支线（建议事先先去多捡一些母虫王者的卡牌），博士出牌的固定顺序是石头、剪刀、布，打赢博士之后即可完成支线。



TIPS 前作最污的女子斗技场这次换个皮之后你告诉我这是给小学生玩的健全游戏？！



71 首位对手

时间	地点	奖励
完成支线70后	SEGA俱乐部 中道大街店	巨人回旋摔（招式卡）、经验值2000

说明：跟博士对话，选“想找人对战”开始支线，跟智弘对战，智弘只会出攻击力最高的石头，所以出布可以稳胜。

72 个人教练

时间	地点	奖励
完成支线71后	SEGA俱乐部 中道大街店	必杀预告（招式卡）、经验值4000

说明：跟博士对话选“想找人对战”和“请介绍新的对战对手”开始支线，跟小幸对战，小幸的卡必杀技是石头，而且发动的时候还有感叹号预告,因此卡片可以选投技（布）较高的“独角仙”配上一个支线获得的“巨人回旋摔”，这样可以克制她。

73 只要有爱

时间	地点	奖励
完成支线72后	SEGA俱乐部 中道大街店	超级罗梅洛绝技（招式卡）、经验值8000

说明：跟博士对话选“想找人对战”和“请介绍新的对战对手”开始支线,跟小胜对战,不过只能出蜜蜂系的角色,推荐用游戏店门口捡到的“长脚蜂”，小胜出剪刀的几率比较高，只出拳头的话也能赢。

74 对决

时间	地点	奖励
完成支线73后	SEGA俱乐部 中道大街店	大螳螂（昆虫卡）

说明：这个支线需要卡片收集到一定数量（推测是45张）以上才能继续，跟博士对话选“想找人对战”和“请介绍新的对战对手”触发支线，之后前往剧场前广场的游戏店，跟智弘对话之后跟信夫开始对战，信夫的大螳螂是擅长剪刀的卡，因此推荐用石头的卡片比如“魔花螳螂”。

75 博士的过去

时间	地点	奖励
完成支线74后	SEGA俱乐部 中道大街店	最后一搏、经验值15000

说明：跟博士对话进入剧情，跟小武对战，小武的必杀技是石头的帝王蝉，因此推荐必杀技是布的“亚历山大鸟翼凤蝶”迎战。

76 博士的过去2

时间	地点	奖励
完成支线75后	SEGA俱乐部 剧场前店	迦楼罗黄蜂、经验值20000

说明：到剧场前店跟绯芽对话触发支线并开始对战，绯芽的必杀技是布，所以推荐用“长颈鹿锯锹形虫”对战，绯芽如果剩余时间超过5秒就决定出招的话，高几率是用必杀技。

77 众乐乐

时间	地点	奖励
完成支线76后	SEGA俱乐部 中道大街店	平手封杀、经验值25000

说明：跟博士对话触发支线，之后和正志对战，正志的必杀技是剪刀，同样如果他在3秒内就决定出招的话高几率是必杀技。

78 赌上最强之名

时间	地点	奖励
完成支线77后	SEGA俱乐部 中道大街店	赫克力士大独角仙、经验值30000

说明：卡片50张以上的时候跟博士对话，选“想跟认真的博士对战”开始支线，博士的必杀技是布，因此准备剪刀必杀技的卡去迎战，不过要小心博士的石头是封锁必杀技，而且他使用石头的几率比较高，而且还有出招宣言，所以除非博士3秒就决定出招，不然不要出剪刀，平时出布是比较稳妥的做法。

亚门丈攻略

出现条件：完成除了46号以外所有的支线，学会所有“堂岛之龙”的能力

亚门的战斗一共有两个形态，每个形态下HP多达8行，换言之一共有16行HP！

第一形态的攻击动作是桐生一马的“堂岛之龙”风格超加强版，而且我方不能对他主动发起攻击，因为除非亚门正在进行攻击或者陷入倒地、受创、异常状态等硬直时间里，桐生如果攻击他的话，他就会马上大后跳并且往前方扔手雷。手雷无法直接防御，能将桐生吹飞而且还会掉差不多1/3的HP。除非用快攻手风格的回避取消或者刻意打一下就往躲闪，否则几乎无法躲开。前后回避也没法躲开。

这个形态下如果不用道具的话，最有效率的打法就是用“古牧流・打虎”，亚门不会陷入歇气的状态，所以不用担心他回复HP，当然这个要考验玩家熟悉亚门的攻击频率和招式。比如亚门2连拳之后如果遭到“打虎”反击的话，他会马上接着再出2连拳，因此我们只要把握好节奏我们也可以二连“打虎”。

第一次打倒亚门之后，他会躺在地上一阵子，然后重新回复HP站起来进入第二阶段。第二阶段的亚门是真岛的“岛野狂犬”风格超加强版，主要体现在攻击伤害非常高而且速度也更快。被他的匕首一下就能切掉能力升满的桐生1/3的HP。而且后期亚门进入热血状态之后，甚至可以切2/3的HP。而且因为亚门的攻击速度比真岛更迅速，所以虽然“打虎”依然是最有效的战术，但是要重新掌握他的攻击节奏，而且风险也更大。追求稳妥的话还是用快攻手的“飞燕之魂”赚气，然后切换堂岛之龙风格发动热血动作慢慢磨血吧。



TIPS 一般来说完成所有支线，再加上那些不可避免的战斗，获得的经验值将桐生一马的能力全部升满是卓卓有余的，不用刻意去刷。同理，钱也是。

真岛趴趴走全攻略

虽然《如龙》初代在主线里面没有太多真岛吾朗的戏份，但是作为系列人气最高的角色之一，加上前作《如龙 0》里才当了一轮主角，恐怕无论官方还是玩家都不愿意轻易地让他冷板凳的，于是本作《如龙 极》就专门为真岛追加了这个“真岛趴趴走”的系统。结果就是反而让真岛在本作的存在感比除了桐生以外任何角色都要强。这部分就为大家详细讲解一下。



这个系统到底是什么鬼？

真岛趴趴走的系统从第二章开启，因为桐生经历了 10 年的牢狱生活导致战斗能力退回了原始水平，看不过眼的真岛吾朗为了重新锻炼桐生，让他找回以前的战斗力，好让他能跟自己来一场终极大战，于是开始了对桐生进行无孔不入的跟踪和监视，并且会找遍各种机会袭击桐生。

所以桐生“堂岛之龙”风格的能力有 3/4 都要通过通过跟真岛打架学会。另外 1/4 要跟古牧老师拜师，具体可以参考支线部分。

孽缘等级

真岛吾朗有一个“孽缘等级”，每次在路上跟他打架，或者做其他事情被他骚扰——比如一起比赛轨道车、一起下棋等等，这些行动都会增加孽缘量表，孽缘量表升满之后就会触发特殊的支线剧情，触发剧情的时候真岛的小弟西田都会打电话给桐生（剧情点在地图上会用绿色的圆圈表示出来）。前往指定地方完成剧情并且打倒真岛之后，孽缘等级就会上升，同时桐生也会逐渐学会新的技能。不过要注意，孽缘等级的上限要随着主线流程推进才会开放。如果主线没有跟上的话，真岛就有可能会不出现。

孽缘等级升级相关的支线剧情可参考下文“孽缘升级事件”部分。



真岛趴趴走全项目触发方式

打开主菜单，在“成就目录”→“游玩记录”→“真岛趴趴走”项目里面可以查看到所有涉及这个系统的内容。真岛趴趴走的项目虽然非常多，但是如果要学会所有技能以及解锁所有相关奖杯的话，并不要求全部完成。不过下文会以这个为基础讲解真岛趴趴走的攻略。

随时随地真岛

项目	内容
干架师・真岛	和在街头漫步的干架师真岛交手
强打者・真岛	和在街头漫步的强打者真岛交手
舞者・真岛	和在街头漫步的舞者真岛交手
岛野的狂犬	和在街头漫步的岛野的狂犬真岛交手
真岛巡警	和在街头漫步的警官真岛交手
MAJIMA of the END	和在街头漫步的丧尸真岛交手
全民偶像・吾朗	和在街头漫步的偶像真岛交手
迈向明日的一棒	预见了在赛之河源练习挥棒的真岛
说教者真岛	预见了正在对人说教的真岛

说明

“干架师・真岛”～“全民偶像・吾朗”这 7 个项目只要在街上见到真岛并打赢他就能完成。打倒对应风格的真岛或者穿着对应服装的真岛就能解锁相应的项目。

“迈向明日的一棒”达成方法是在 13 章以后，进入西公园之后在右手边的角落会有一定几率见到拿着棒球棍练习挥棒的真岛，靠近他的话就会触发战斗。



“说教者真岛”触发的地点则是在“公园前大街巷内”东侧建筑物的小巷里面，有一定几率会遇到真岛对着一个人说教，过去触发剧情并选“阻止”，跟真岛打一场之后就能达成。

突然现身真岛

项目	内容
来自上方的真岛	遇到真岛从上空发动攻击，能解锁奖杯“从上面来咯！”
来自下方的真岛	遇到真岛从下水道中跳出来，能解锁奖杯“从下面来咯！”
来自旁边的真岛	真岛突然出现在前面
来自后方的真岛	发现真岛突然从背后偷袭
来自里头的真岛	看到真岛从垃圾桶中出现

说明

这几个项目是桐生走在路上的时候会随机遭到真岛的袭击并进入战斗。基本上只要正常进行游戏，做完大部分支线任务之前就已经全部达成的了。不用刻意去刷。



爱凑热闹真岛

项目	内容
空手吾朗来加入	在干架时遇见干架师真岛中途加入，能解锁奖杯“痛快互殴吧！”
我也一起搞破坏	在干架时遇见强打者真岛中途加入，能解锁奖杯“全力挥击啦！”
展现轻快的舞步	在干架时遇见舞者真岛中途加入，能解锁奖杯“开心跳舞吧！”
总之让我也加入	在干架时遇见岛野狂犬真岛中途加入，能解锁奖杯“好像玩得挺开心嘛？”

TIPS 如果路上遇到真岛并且正好没血没药被打倒的话也不要紧，因为不会GAME OVER。

说明

正常情况下的遇敌是敌人在街上看到桐生，然后过个几秒之后才会追赶桐生，追上了之后才会战斗。但是有部分敌人没有这个过程，只要一靠近就会马上进入战斗。遇到这种情况真岛就会在战斗中乱入。虽然发生这种战斗是随机的，但据笔者经验，在七福大街、剧场前大街和泰平大街一带的发生率挺高的。不过一般来说完成全支线之后差不多就能全部达成了。

爱躲猫猫真岛

项目	内容
汽车的后车厢	找到了躲在车厢里的真岛，在天下一番大街的星尘门外那辆车比较常见
巨大三角锥	找到了躲在巨大三角锥里的真岛，在中道大街比价常见
人孔盖	找到了躲在下水道里的真岛，这个发生的地方比较普遍



说明

真岛有时候会在小车、巨大三角锥或者下水道里躲起来。即使桐生在附近走过也不会主动袭击，但是真岛雷达能检测到他在。靠近他匿藏的地方时会听到一些震动的声音，比如车震……找到这些有违和感的地方并且调查就能把真岛找出来并进入战斗。

那里也有真岛

这些是桐生进入特定商店的时候会触发的特殊事件，但跟上面那些随时随地都有可能触发的项目不同，这些项目只会发生一次。

微笑真岛

进入微笑汉堡吃东西的时候，会有一定几率遇到真岛。剧情后要到店门外打一架。

POPPO真岛

在天下一番大街的 POPPO 里买一份猪扒便当和一份幕内便当就有可能遇到真岛。剧情之后要跟干架师风格的真岛打一架。

偷窥真岛

去 M 超商角落里看杂志，如果看杂志是镜头的角度是桐生侧面的话，看完杂志之后就会发现真岛趴在窗外偷窥桐生。离开商店之后就要跟舞蹈风格的他打一架。





酒保吾朗

经过千禧塔东侧大街的 Bantam 时会有一个店员把桐生喊住，并请求桐生进来喝一杯。进去喝酒之后会被真岛以高价敲诈。虽然可以老老实实给 56 万日元不战斗，但通常游戏初期就会发生这段剧情，而初期桐生身上是没那么多钱的，所以还不如直接出去把真岛揍一顿。

最佳玩伴真岛

跟真岛玩游戏的相关项目，跟“那里也有真岛”一样，这些项目通常只会触发一次。部分还要事先收到西田发来的短信之后才能触发，不过这些项目里面也有很多涉及了技能获得（那些只描述了确认真岛小弟短信内容的技能很多都是这些项目里面）。当然，这些小游戏要赢了才算完成，如果输了的话，真岛会呆在进行游戏的地方，并且桐生可以随时找他挑战直到赢了为止。

神射手真岛

在 Vincent 跟真岛比赛扔飞镖。前往 Vincent 玩飞镖时候会遇到真岛并要求比赛。4 种规则可以随便选。玩自己擅长的规则即可。真岛扔飞镖的水平不算特别高，如果赢不了，可以去惠比寿屋买一根价值 100 万的“狙击手飞镖”回来再尝试。

高杆真岛

在 Vincent 跟真岛进行桌球比赛，触发条件跟神射手真岛一样，准备玩桌球的时候真岛会乱入并要求进行比赛。比赛规则可以自定，不擅长玩这个桌球游戏的玩家可以选择“四球开伦”规则。这个玩法是桌子上没有洞，只摆放 4 个球，每次出杆玩家的白球只要成功碰撞到另外三个球中的两个即可得分。而且开了辅助线之后会变得非常轻松。

火鸡真岛

在马赫保龄球馆与真岛对决打保龄球。收到了真岛的小弟西田来的短信“好像是谜题”之后（短信里提到的“我们一起来丢吧”应该就是指丢保龄球），前往马赫保龄球馆打球就会遇到真岛。跟真岛进行 3 球的保龄球比赛，真岛的保龄球水平还意外地强，还好输了可以再战。击败真岛之后能学会“转身摔掷的精髓”。

常客真岛

在打击练习中心巧遇真岛。只要去打击练习中心开一场球，然后马上自己中断退出就有机会遇到真岛，之后要跟强打者风格的真岛进行战斗。

棋士真岛

前往将天玩将棋，选择“玩考验战”就会触发真岛的乱入，并且要求跟桐生进行比赛。这里要打败真岛不难——不过前提是你会玩将棋。

吾朗美

和吾朗美度过了热情如火的时光。收到西田的短信“请救救我！”之后，进去 SHINE 公关俱乐部的时候就哟一定几率遇上传说中的梦幻女郎“吾朗美”，同时也会解锁奖杯“人家是吾朗美～！”。之后聊天中的对话可以随便选，聊天结束之后出去外面跟吾朗美打架，赢了之后就能完成并学会新技能。



秘密真岛

用暗号叫出了真岛。经过剧场前大街电影院门前的时候，会看到两个男子在交谈，过去打听他们对话之后能得知 Beam 那边进了一部名为《难分难解的男子汉浴血对决》的新影片，前往 Beam 那边选择看这部片，真岛就会马上出现并吐槽桐生。之后就是惯例的展开了。

心灵照片真岛

去拍大头贴的时候遇到了真岛来捣乱，这个是在 SEGA 俱乐部剧场前店拍大头贴的时候会遇到的。只会见到他捣乱，不会发生战斗。



母虫帝王・真岛

在 SEGA 俱乐部中道大街店跟博士对话开始母虫王者对决的时候触发的，真岛突然出现并要求跟桐生对战。他用的卡是花螳螂，用石头系的角色就能轻松获胜。在游戏中打败他之后能学会“挣开束缚的精髓”。

母虫大王・真岛

收到西田的短信“桐生叔父请留意！”之后，再次去 SEGA 俱乐部中到大街店游玩母虫王者就会遇到真岛前来挑战，这次他用的是魔花螳螂，这次要用布类型的角色应对。再次在游戏中击败真岛之后学会了“【复活】终结投掷”。

赛道看门犬/赛道猛犬/赛道狂犬

跟真岛比赛轨道车，完成一定数量的轨道车比赛项目就会在赛场中遇到真岛（一般是有新配件入货，然后打算去买的时候真岛突然出现），真岛前后会挑战桐生 3 次，其中最后一次有一定难度，但是即使输了也能重复挑战。跟真岛比赛采用的是专用赛道，配车方法可以参考“轨道车玩到没老婆指南”部分。

击败真岛之后能学会“垫步距离”和“攻击速度”。

般若侠

孽缘等级到达 SS 级以上之后会收到西田的短信“叔父知道吗？”这封短信还夹带了一张图片文件。之后去竞技场挑战一些难度较高的赛事就有机会遇到般若侠（可以用刷对手的方式在第一场将他刷出来）。在斗技场中打败般若侠自后就能学会“黄龙的气势”。

孽缘升级事件

晋升至F阶级

发生时间	第四章
地点	千禧塔前面

一开始会收到真岛组西田的电话，提示桐生如果没自信的话不要带着武器路过千禧塔前面。经过剧情发生地点的时候会被打扮成警察的真岛搜查，如果被搜出了武器就会发生战斗——实际上如果不带武器过去的话就无法进入战斗，所以一定要特意带武器去那边让真岛过来找茬。这段剧情里能解锁奖杯“站住！”,而打败真岛之后能学会技能“狂犬的精髓・匕首”。

晋升至E阶级

发生时间	第四章以后
地点	中道大街

孽缘升到 E 级之后就会收到西田的电话，说发现了会让桐生大吃一惊的隐藏地点，之后在街上就再也遇不到真岛了。之后在中道大街中间的位置有一个巨大的三角锥，靠近之后会看到三角锥在动，调查之后真岛会跑出来跟桐生打架，打倒真岛之后就能让孽缘升级并学会技能“真岛雷达”。

晋升至D阶级

发生时间	第四章以后
地点	Asia（舞厅）

西田的电话内容大概是真岛打算给刚出狱不久的桐生好好地庆祝一下，于是让桐生去粉红大街的舞厅 Asia，进去之后就会遇到跳钢管舞的真岛。之后在舞厅里面把真岛揍一顿就能让孽缘等级提升,并且学会技能“狂犬的精髓・翔舞”。

晋升至C阶级

发生时间	第四章以后
地点	千两大街

西田这次会打来一个很急的电话，之后前往千两大街就会遇到丧尸真岛，解锁奖杯“好想咬一口啊！”。进入剧情之后要不断地打败真岛之后开始逃跑，沿路上要打败其他前来袭击的小丧尸和丧尸真岛。前后一共打倒真岛 3 次之后就能完成剧情。其实是真岛连同他组内的小弟一起来吓桐生的。完成后学会“【复活】增加热血量表”。

晋升至B阶级

发生时间	第八章以后
地点	吉田打击练习中心

西田打电话来告诉桐生真岛现在心情不好，前往吉田打击练习中心随便打一盘击球之后就会遇到真岛。跟强打者风格的真岛战斗，胜利之后孽缘等级提升并解锁奖杯“还没结束呢！”,并且学会技能“武器大师【球棒】”。

晋升至A阶级

发生时间	第十章以后
地点	dabolah

收到西田的电话之后前往 dabolah，会遇到穿着“24 小时王子殿下”服装的真岛吾朗，剧情之后打倒舞蹈风格的真岛即可让孽缘等级提升，并且学会技能“习得双棒招式”。

晋升至S阶级

发生时间	第十章
地点	码头（坐的士过去）

接到西田的电话之后去打的士，会发现的士司机变成了真岛吾朗。之后被真岛带到码头那边单挑。打赢岛野狂犬风格的真岛之后就能让孽缘提升，并且学会“习得拐棍、双节棍招式”。



晋升至SS阶级

发生时间	第十章以后
地点	西公园

西田告诉桐生真岛想确认一下桐生是否回到了10年前的水平，想来一场决斗。前往西公园门口就能遇到真岛，跟他对话之后就可以开始战斗。这场战斗中真岛依然是岛野狂犬风格，打败他之后能得到装备“狂犬的手套”以及学会技能“武器大师【匕首】”。

晋升至SSS阶级

发生时间	第十章以后
地点	赛之河源（西公园）

西田打电话告诉桐生说西公园那边有个可怕的人，前往赛之河源（西公园）那边之后会遇到般若侠。打败他之后就能学会“痛殴球棒”和学会技能“不动的决心”。

真·岛野的狂犬

发生时间	第十三章以后
地点	吉田打击练习中心

堂岛之龙风格除了“狂犬的精髓·斩打互搏”以外所有的能力都学会之后就会收到真岛亲自打来的电话，而且电话内容也直截了当地邀请桐生进行决斗。之后前往吉田打击练习中心跟真岛对话就能进入最后的战斗。真岛使用的依然是岛野狂犬的风格，能力比平时在外面遇到的没太大变化，因此像往常那样对付他就好了。打败真岛之后就能解锁奖杯“堂岛之龙宣告复活啦！”

然而即使已经做了了断，以后在路上还是会遇到真岛趴趴走……



夜店把妹攻略

本作一共有两家公关俱乐部，分别是JeweL和SHINE，里面的招牌公关小姐分别为结衣和莉娜（游戏中桐生也只能找这两位小姐）。第一次去之前要先去七福大街的MEB公关介绍所，跟水野益良对话，经他免费介绍才能进去，不过之后就不用再找他带路了。在公关俱乐部里的基本流程是先点餐，然后跟妹子们对话提升好感度。期间可以加点其他东西或者给妹子送礼物，这些行动都会让妹子的好感度发生变化，画面左上角为妹子的好感度槽。聊天一定次数之后时间就会结束并且结账，本作并没有延长时间的功能。

结账之后，这次聊天中画面左上角的好感度槽会计算入妹子的总好感度里面。槽里面有一条刻度，如果结账的时候好感度超过了刻度的话，就能直接让妹子的总好感度升级。



好感度等级从F～S级一共7个等级，达到一定等级以上之后收到妹子的短信约见面。两个人的见面剧情各有3段，完成这3段剧情之后就算攻略成功并且解锁相应的奖杯，具体可参照下文。

另外，第二次进入公关俱乐部的时候如果不做任何准备的话，见面之后妹子会第一时间嫌弃桐生穿的衣服太土而导致好感度下降。解决方法是去Le marche买瓶香水带在身上，或者装备支线22送的名流香水。这样就能防止好感度下降甚至有机会提升了。

至于送礼物，不用刻意选太名贵的东西给妹子，直接给她一瓶皇家精力饮料她就Happy得飞起了。

约妹子方法

妹子的总好感度等级到达D级以上之后，聊天的时候就可以选约她们下班见面的选项。但是，左上角的好感度要超过了刻度之后约她才能成功。把妹子约出来之后可以带她们去购物或者带她去玩。可游玩的内容有保龄球、卡拉OK、桌球、照大头贴、扔飞镖和打麻将（其中打麻将还有一个奖杯）。

如果约她们去购物的话，就是去Le marche买名贵的东西给她，送特定的东西虽然能提升好感度，但提升量很少而且也没有奖杯相关的内容，所以一般建议不选这个。

结衣攻略



***点餐推荐白香槟**

聊天问答与好感度变化

问题	键位	答案	结果
第一次限定			
你辞职了吗？	□	我只是待业中	–
	△	我入狱了	UP
	○	是任职期满了	UP
“无论你花多少钱在我身上，我都不会动真感情”	□	至少做做样子啊	DOWN
	○	你真是诚实	UP
以下按顺序循环			
你有没有推荐的呢	□	舞蹈教室	UP
	△	格斗术	DOWN
	○	烹饪课	UP
把我也卷进去了……	□	这是你妹妹的自由	UP
	△	你也去整形就好了	UP
	○	父母是正确的	DOWN
被客人追会觉得高兴的……	□	要看是什么对象吧	DOWN
	○	也得考虑女方的心情才行	UP
难道要说我们是在夜总会相遇吗？	□	随便敷衍就好了	UP
	△	不要举办婚礼就好了	DOWN
	○	老实说就好了	UP
那些人为什么不参加同学会呢？	□	很难约	DOWN
	△	大概觉得不好玩	UP×2
	○	应该很忙吧	–

TIPS 在夜店跟妹子见面的时候就算完全不加点不送东西，光靠聊天把好感度升满并且约出来是完全没问题的。

问题	键位	答案	结果
让我自己选	□	你坚定地拒绝他吧	DOWN
	△	干脆叫他送你钞票	DOWN×2
	○	这是很常见的手段	UP×2
但他还是一点都不放弃耶	□	那样的说法是不行的	UP
	△	你要不要答应一次看看	DOWN
	○	好烦人的男人啊	UP
我也绝对没办法对着客人说“我喜欢你”！	□	这样缺乏职业意识	–
	△	那“我爱你”怎么样	UP
	○	你还真是纯情啊	DOWN
到底该怎么办呢?	□	如果要养，那越快越好	UP
	△	觉得寂寞的话要不要找我?	DOWN
	○	不要抱着半吊子的心情	UP
别啰嗦！你就想想看	□	不有趣	DOWN→UP
	△	个性很差	DOWN×2
	○	不可爱	DOWN→UP
这种事有可能吗?	□	那样根本不算交往吧	DOWN
	△	奇怪的是你才对	UP
	○	好奇怪的男人	–
我觉得他们最好赶快分手	□	局外人在激动什么?	DOWN→UP
	○	这样做比较好	UP
现在好消沉喔	□	要不要干脆别笑?	UP
	△	让朋友帮你拍	UP
	○	总有一天会习惯的	DOWN
但实际送来的其实是无酒精饮料	□	根本是诈骗!	DOWN
	△	你也是这样吗?	进下一问
	○	感觉挺健康的	UP
要来比比看吗?	□	算了	UP
	○	好啊	UP
桐生先生总有一天会不会也到其他地方去	□	我会一直在你身边	DOWN
	○	有那个可能	UP
我就必须越努力不要喜欢上他了	□	你最好赶快辞掉工作	UP
	△	会这样想大概已经喜欢上了	UP×2
	○	那就是正确答案	DOWN
桐生先生，你觉得呢！?	□	和年纪无关吧	DOWN
	△	要看是什么电影吧	UP
	○	的确和年纪有关系	UP
还是要等很久，真是糟糕透了	□	你再早一点出门啦	DOWN
	△	干脆请假就好啦	DOWN
	○	真是一场灾难啊	UP
我就会被罚钱……	□	你不是不要爱上客人吗?	UP
	△	不能下班再一起去玩吗?	DOWN
	○	我可以的话，是无所谓	UP
所以就交给我吧	□	感觉会很花钱	DOWN×2
	○	我很期待	UP

好感度D级

离开俱乐部的时候会收到结衣两条“(无主旨)”的短信，内容分别为“桐生先生救我～!”“七福大街!”前往七福大街东侧触发剧情，帮结衣赶走纠缠她的男人即可。



好感度B级

离开俱乐部的时候会收到结衣的短信“我是结衣”，内容为“也许会看到我妹的男朋友? 剧场前广场集合!”前往剧场前广场。

好感度A级升满

收到结衣的短信，内容是“等一下可以陪我一起出去外面伴游吗? 我在剧场前广场等你。”，触发支线 54“分手的约定”。去剧场前广场跟结衣见面并且一起去约会，剧情完了之后就能完成支线。

莉娜攻略



问题	键位	答案	结果
第一次限定			
嘿嘿嘿……也没有耶	□	你只是随口夸我而已吗	DOWN
	△	你是新来的吗	UP
	○	我也不了解最近的状况	UP
这里简直就是天堂	□	别做得太过头哦	UP
	△	你可以跟男人谈恋爱吗?	–
	○	你好像很幸福啊	UP×2
以下按顺序循环			
都没办法买相机啦……!	□	你也没有多想要吧	UP
	△	要不要去借钱?	DOWN
	○	赚钱就是要拿来花	UP
哪一类的餐厅比较好呢?	□	拉面店如何?	UP
	△	吃到饱如何?	UP
	○	甜点的店如何?	DOWN
所以要跟我分手	□	那不算劈腿吧	UP
	○	真伤人啊	DOWN
当然是女的啊	□	感觉很快就会分手	DOWN
	△	你要去参加婚礼吗?	UP
	○	国外真开放啊	UP×2
我第一次遇到这么痛苦的卡拉OK……	□	你应该配合对方啊	DOWN→UP
	△	要知道世界是很大的	DOWN
	○	应该要唱流行歌才对	UP
手也好滑嫩，真的好可爱哦	□	感觉相当辛苦啊	DOWN→UP
	△	要不要进入演艺圈	DOWN
	○	能近距离接触真不错	UP×2
如果我是女人啊。我想想……	□	想跟男人交往看看	UP
	△	想进女子温泉看看	–
	○	想尝试费心打扮	UP
搞不好会喜欢强壮的男人……?	□	你讨厌自己吗?	UP
	△	别爱上我哦	DOWN
	○	你喜欢自己吗?	DOWN
这种时候就会真的很讨厌住在东京	□	热闹一点比较好	UP→DOWN
	△	要不申请调职?	UP
	○	我也讨厌人挤人	UP×2
为什么就是不在意呢?	□	心意最重要	UP
	△	忘记最好	DOWN
	○	确实不能忘啊	UP

TIPS 关于好感度变化的选项，除了UP×2要优先选之外，先下降再提升的选项也应该优先，因为这些选项通常比单纯提升的选项增加量要高。

问题	键位	答案	结果
适合这种"洗练"生活态度的女人喔	□	算了吧	UP
	○	你可以的	UP
如果有人说桐生先生很可爱你觉得怎样	□	没感觉	UP
	△	我可爱?	UP×2
	○	很开心	DOWN
实在让人觉得很恶心……	□	女人不会这样吗?	DOWN
	△	你也反击啊	UP
	○	因为是公关俱乐部才讲	DOWN
要出门的时间，根本没余力整理	□	自己想办法	UP
	△	你睡太久了	DOWN
	○	我来帮你吧	UP
如果我说"我想要小孩!"，你愿意帮忙吗?	□	别说蠢话	UP
	○	我很乐意	DOWN
但果然很困难呢	□	着急也没有用	–
	△	要不要领养小孩?	UP
	○	希望能早日找到	UP
男人没事化什么妆	□	每个人喜好都不一样	DOWN
	△	那人妖酒吧呢?	UP
	○	那很有男人味的男人呢?	UP
我最不擅长运动了啦	□	换个工作吧	DOWN
	△	胖一点才好看	UP
	○	去付费运动中心吧	DOWN→UP
你会主动开口跟她说话吗	□	没办法	–
	○	当然会	UP
哎，我该怎么做才好呢……?	□	这个性会吃亏的	UP
	△	你有喜欢的人吗?	UP
	○	想法总有一天能传达	DOWN

好感度E级以上

离开公关俱乐部之后会收到莉娜标题为《诶诶》的短信，之后在中道大街的咖啡店门口会遇到莉娜触发剧情。

好感度C级

离开公关俱乐部之后会收到莉娜标题为《拜托》的短信，前往中道大街找到莉娜，她会约桐生一起去买衣服。

RANK A升满

离开公关俱乐部之后会收到莉娜标题为《其实……》的短信，同时会触发支线55"自由恋爱"。之后前往阿尔卑斯咖啡厅遇到莉娜发生剧情，之后再去千禧塔下找到她，帮她打倒纠缠她的醉汉之后就能完成支线。

轨道车玩到没老婆指南

挑战顺序

"支线56 战士荣退"就是让玩家玩轨道车的支线，虽然这个支线只要求你比赛赢了轨道车战士和托马两人，但因为要收集配件的原因，所以实际上要将差不多所有锦标赛都打完。而且，真岛趴趴走的项目里面也要求比赛赢真岛三次，所以在这个小游戏上花费的时间不比前作少。



在轨道车竞技场触发支线开始的剧情之后就能拿到第一台轨道车，之后建议大家先去将市面上（惠比寿屋，赛之河源的武器商人，隐藏商店Beam等）所有能买到的配件都买回来，特别是Beam那边的"高扭力马达改"，买回来之后能轻松吊打战士和一些初期的比赛。但是还是没法打赢托马。

之后就是一边完成主要赛事一边强化自己的配件，每完成一场新赛事之后都去看看旁边的商店有没有进货，有的话就将全部配件买回来。

当"超热血！专家级对战！"夺冠之后再去挑战托马，一方面是此时的实力已经足够对付托马了，另一方面是因为接下来的"轨道车大师大赛！"就是最难的项目，非常难赢的。而打败托马之后可以获得"韦驮天马达 Mark II"这个强力的马达。打败托马之后，支线就算完成。

真岛吾朗一共会挑战桐生三次，每完成一定数量的比赛之后，去购买配件的商店那边就会触发真岛挑战的剧情。前两次都非常容易对付，第三次则需要一些后期的配件才能赢，具体可参照后文的配置方案。

注意事项



・不要随便乱用喷射加速，加速虽然看上去很酷，但是很容易会导致轨道车脱轨，在一些中低级的赛事里面你只要安定地跑完就能夺冠，但往往忍不住手贱按加速就飞了。

・发动喷射加速最好挑一些直路，拐弯没那么急，路面更加平坦的地方。过山车位置是首选，其次是一些直路和大弯道。另外，最好等车在外道拐弯的时候发动，因为内弯比较急，更容易令车飞出去。

・不要随便将干劲槽用完，在慢镜头里面，如果你看到车已经恢复到正轨上了，你就要停止连按按键。

・下文介绍的配置不一定是最佳配置，你可以积极地研究各种配置，获得更好的成绩。

・同理，下文的配置也不保证你的车100%不会飞出赛道。飞不飞出赛道是有一定几率的，而你想跑得更快自然也会伴随一些风险。不过笔者还是可以保证这些推荐配置能赢的。

心跳加速轨道车首次试跑大赛——入门赛道

入門賽道
總距離 88.1m
COST限制 20
圈數 8
最佳時間 0:31:434
特殊區域 – –

心跳加速軌道車首次試跑大賽 20
菜鳥車手集合！ 20
初學車手公開賽 25
新手官方大賽 25
業餘車手大賽 25
標準級軌道車賽 30

首次上路的車手們在此集合！
在結構簡單的入門賽道上
充滿精神地奔馳吧！

COST：20

菜鸟车手集合！——菜鸟赛道

菜鳥賽道
總距離 147.3m
COST限制 20
圈數 8
最佳時間 0:57:631
特殊區域 跳躍區段 小跳躍區段

心跳加速軌道車首次試跑大賽 20
菜鳥車手集合！ 20
初學車手公開賽 25
新手官方大賽 25
業餘車手大賽 25
標準級軌道車賽 30

各位菜鳥車手們！戰鬥現在才剛要開始呢！
做好改裝，迎向賽事挑戰吧！

COST：20

和战士竞赛——战士SP赛道 复刻版

戰士SP賽道 復刻版

總距離	213.0m
COST限制	45
圈數	4
最佳時間	0:42:174
特殊區域	牆壁 跳躍區段

戰士SP賽道 復刻版 45

■COST：45

推荐配置

部件	名称
车体	巨人虎
轮胎	光滑轮胎
侧翼	侧翼
马达	高扭力马达改
齿轮	冲刺齿轮
电池	标准电池

说明

上面的配置只是初期的巨人虎稍微改装一下，但是已经可以轻松完成这三项赛事了。其中入门赛道和菜鸟赛道都不用喷射就能完成，战士SP赛道里面有草地，可以考虑将轮胎换成尖刺轮胎，但是基本速度会慢一些，所以没有太大区别。战士会使用一次喷射，所以我们也找时机用掉那次喷射即可。

初学车手公开赛——初学者赛道

初學者賽道

總距離	196.1m
COST限制	25
圈數	12
最佳時間	2:01:010
特殊區域	動態彎道 小跳躍區段

面對大幅度的彎道可別退縮！
充滿氣勢地闖過去吧！

心跳加速軌道車首次試跑大賽	20
菜鳥車手集合！	20
初學車手公開賽	25
新手官方大賽	25
業餘車手大賽	25
標準級軌道車賽	30

■COST：25

推荐配置

部件	名称
车体	巨人虎
轮胎	尖刺轮胎
侧翼	侧翼
马达	高扭力马达改
齿轮	冲刺齿轮
电池	标准电池

说明

基本上还是沿用上面的配置，不过轮胎改成了尖刺轮胎，以防止两个大斜坡拐弯那里打滑。同样不用发动喷射就能轻松获胜。

新手官方大赛——山岳赛道

山岳賽道

總距離	195.7m
COST限制	25
圈數	8
最佳時間	1:45:471
特殊區域	草地區段 動態彎道

只要拿下這勝就可以從初學者畢業了！
你會如何攻略這長距離的賽道呢？

心跳加速軌道車首次試跑大賽	20
菜鳥車手集合！	20
初學車手公開賽	25
新手官方大賽	25
業餘車手大賽	25
標準級軌道車賽	30

■COST：25

业余车手大赛——中阶赛道

中階賽道

總距離	179.4m
COST限制	25
圈數	8
最佳時間	1:16:765
特殊區域	週圈換軌區塊 跳躍區段

特殊的軌道配置阻擋在你的愛車前方！
善用智慧克服難關吧！

心跳加速軌道車首次試跑大賽	20
菜鳥車手集合！	20
初學車手公開賽	25
新手官方大賽	25
業餘車手大賽	25
標準級軌道車賽	30

■COST：25

标准及轨道车赛——标准赛道

標準賽道

總距離	194.3m
COST限制	30
圈數	8
最佳時間	1:26:383
特殊區域	週圈換軌區塊 大型坡道

光靠速度是無法在這場大賽中取勝的！
小心別衝出跑道了！

心跳加速軌道車首次試跑大賽	20
菜鳥車手集合！	20
初學車手公開賽	25
新手官方大賽	25
業餘車手大賽	25
標準級軌道車賽	30

■COST：30

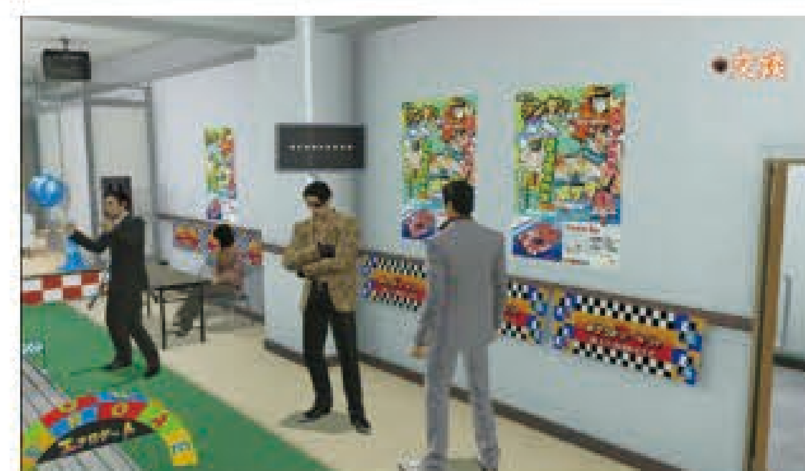
推荐配置

部件	名称
车体	巨人虎
轮胎	光滑轮胎
侧翼	超级橡胶侧翼
马达	高扭力马达改
齿轮	超级中速齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

上面三条赛道都可以用这个配置完成，无需发动加速。





中级公开赛——动感赛道

動感賽道

總距離	220.7m
COST限制	30
圈數	8
最佳時間	1:23:134
特殊區域	跳躍區段 / 迴圈換軌區塊

菜鳥車手集合！ 20
初學車手公開賽 25
新手官方大賽 25
業餘車手大賽 25
標準級軌道車賽 30
中級公開賽 30

跳躍與迴圈！
期待看見大家充滿動感的奔馳方式！

COST：30

动感赛道　吾朗小弟Ver.

吾朗小弟SP賽道

總距離	232.9m
COST限制	45
圈數	4
最佳時間	-:--:---
特殊區域	迴圈換軌區塊 / 動態彎道

吾朗小弟SP賽道 45

COST：40

推荐配置

部件	名称
车体	巨人虎
轮胎	海绵轮胎
侧翼	超级橡胶侧翼
马达	高扭力马达改
齿轮	超级神速齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

第二次对真岛吾朗是动感赛道的变种，他的实力比第一次的时候强了很多，而且会开加速，但是按照这个也能勉强跑赢他，但是要想办法开一次喷射，而且真岛有时候会自己作死开加速飞出赛道的。

进阶级轨道车赛——进阶赛道

進階賽道

總距離	223.9m
COST限制	30
圈數	12
最佳時間	2:04:343
特殊區域	跳躍區段 / 長牆

初學車手公開賽 25
新手官方大賽 25
業餘車手大賽 25
標準級軌道車賽 30
中級公開賽 30
進階級軌道車賽 30

設有雙重障礙牆的特殊賽道！
帥氣地穿越牆壁吧！

COST：30

推荐配置

部件	名称
车体	巨人虎
轮胎	海绵轮胎
侧翼	顶级侧翼
马达	高扭力马达改
齿轮	超级神速齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

高手级挑战赛——老手赛道

老手賽道

總距離	238.6m
COST限制	35
圈數	8
最佳時間	1:20:281
特殊區域	短坡道 / 動態彎道

新手官方大賽 25
業餘車手大賽 25
標準級軌道車賽 30
中級公開賽 30
進階級軌道車賽 30
高手級挑戰賽 35

在這場大賽中可要留意別跳過頭了！
精通著地技巧便能拿下勝利！

COST：35

青英车手集合！——青英赛道

菁英賽道

總距離	192.6m
COST限制	35
圈數	8
最佳時間	1:00:423
特殊區域	跳躍區段 / 迴圈換軌區塊

業餘車手大賽 25
標準級軌道車賽 30
中級公開賽 30
進階級軌道車賽 30
高手級挑戰賽 35
菁英車手集合！ 35

這場賽事要求細膩的操作技術！
仔細觀察賽道吧！

COST：35

推荐配置

部件	名称
车体	DRA-GON
轮胎	极・椭圆轮胎
侧翼	极・高速侧翼
马达	韦驮天马达
齿轮	极・中速齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

老手赛道比赛是 8 圈 1 喷射，上述配置不使用喷射也可以过关，但是有很低的几率会发生飞出赛道的情况（测试了 4 轮，飞出了 1 次）。如果要用喷射的话，推荐在过终点前下坡那一段，并且车在外道的时候用，否则前面拐弯斜坡的位置可能会飞出去。

这个配置用于跑青英赛道同样能不喷射夺冠，但并非青英赛道的最佳配置。





轨道车真传！——高难度赛道

高難度賽道

總距離	240.6m
COST限制	40
圈數	8
最佳時間	1:22:900
特殊區域	跳躍區段 / 迴圈換軌區塊

跳躍！迴轉！衝刺！非常激烈的賽道！
唯有最具活力的車子方能勝出！

COST：40

推荐配置

部件	名称
车体	DRA-GON
轮胎	极・低重心轮胎
侧翼	极・金属侧翼
马达	韦驮天马达
齿轮	极・中速齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

8圈1喷射，相对复杂一点的赛道，夺冠要求成绩要在1分27秒以内。这个配置是之前两条赛道推荐配置的改良版，主要是压低了车的重心和加了一些重量，使得没那么容易飞出赛道。测试的单圈成绩在10秒内，无喷射可以夺冠。但是测试的时候有可能第一圈第一个弯就飞出赛道，所以实战的时候请用念力把车扶正。

超热血！专家级对战！——专家赛道

專家賽道

總距離	262.1m
COST限制	40
圈數	12
最佳時間	2:20:625
特殊區域	草地區段 / 牆壁

比耐力的大賽！
各位！努力撐到最後吧！
可別跑到一半就沒力了喔！

COST：40

推荐配置

部件	名称
车体	恶魔杀手
轮胎	极・尖刺轮胎
侧翼	极・侧翼
马达	韦驮天马达
齿轮	极・冲刺齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

12圈2次喷射的长距离赛道，不过整条赛道直路部分比较多，难度很低。夺冠成绩要在2分24秒以内。上面的配置配合两次喷射之后可以到2分20秒左右，可以说是很稳的成绩，而且这条路复杂的地形少，喷射的时机要求也没那么高。

轨道车大师大赛！——大师赛道

大師賽道

總距離	220.6m
COST限制	45
圈數	4
最佳時間	0:39:389
特殊區域	迴圈換軌區塊 / 動態彎道

讓車子和車手都備受考驗的賽道！
勝利就在蜿蜒的賽道前方等待著！
拿下最速頭銜吧！

COST：45

推荐配置

部件	名称
车体	恶魔杀手
轮胎	极・低重心轮胎
侧翼	极・高速侧翼
马达	高扭力马达改
齿轮	顶级神速齿轮
电池	高速电池
悬吊	重型悬吊
保险杆护板	保险杆护板

说明

难度非常高的比赛，对手里面最快的成绩是39秒2左右，笔者获胜的时候只快了0.4秒（有发动喷射），几乎是要将零点几秒的时间差距都挤压出来才能赢的。上面的配置虽然可以勉强赢，但是也有比较高的几率在第一圈就飞出赛道（但至少是可接受范围内，具体看脸）。

开始比赛之后还要看运气，因为这场比赛一定要发动喷射才能赢，但几乎任何一处发喷射都很容易飞出去，所以还是老规矩，只能在过山车前后使用。因为跟吾朗小弟SP一样只跑4圈，所以如果一开始如果是蓝色道路起跑的话会比较惨（因为最后一圈才有过山车，终点已近了）。发动喷射加速的时机推荐是绿色道，车开到最左上角的转弯的时发动，然后前面的4连发夹弯的时候用“念力”阻止车出轨，直至其保持加速状态通过过山车路段，这样后面就安全了。

RACE RESULT

RANK	RACER	TIME	GAP
1st	一馬	0:38:861 (New Record!)	-:--:---
2nd	南	0:39:220	0:00:359
3rd	美穂	0:41:910	0:03:049
4th	瀨奈	0:44:307	0:05:446

2005轨道车最速王决定战！——究极赛道

究極賽道
總距離 256.8m
COST限制 45
圈數 12
最佳時間 -:--:---
特殊區域 週圈換軌區塊 牆壁

2005軌道車最速王者決定戰！ 45
一馬自訂賽事1 25
一馬自訂賽事2 25
一馬自訂賽事3 25
一馬自訂賽事4 50
一馬自訂賽事5 45

到底誰能坐上軌道車最速王者的寶座！
爭奪王者寶座的熾烈戰鬥
如今將揭開序幕！

COST：45

推荐配置

部件	名称
车体	恶魔杀手
轮胎	极・椭圆轮胎
侧翼	极・高速侧翼
马达	极・韦驮天马达
齿轮	极・冲刺齿轮
电池	耐久电池
悬吊	重型悬吊
保险杆护板	保险杆护板

说明

完成了大师赛道之后商店会追加两种新的马达，其中一种就是这个配方里用到极・韦驮天马达。作为游戏的最后一条赛道，个人觉得难度没有上一条高——至少发动喷射加速的时机就比较宽松。上面的配置因为用了耐久电池，所以刚开始的时候难免会落后对手不少，差不多要到第8圈以后才能冲上第一名。而且部分弯道还是有飞的可能，记得用“念力”拉回来。

高难度赛道 托马小弟ver.

高難度賽道　拓馬小弟ver.
總距離 240.6m
COST限制 45
圈數 8
最佳時間 -:--:---
特殊區域 跳躍區段 週圈換軌區塊

高難度賽道　拓馬小弟ver. 45

COST：45

推荐配置

部件	名称
车体	恶魔杀手
轮胎	极・尖刺轮胎
侧翼	极・橡胶侧翼
马达	韦驮天马达
齿轮	极・冲刺齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

8圈1喷射的中距离赛道，赛道中间有两个很高的坡道，冲上坡道之后车难免会飞一段距离，而右边的坡道下来之后是一个拐弯，所以车很容易在这里飞出去。注意上面的配置经过上述的坡道，还有一些弯位的时候有一定几率发生脱轨的事故。

正常来说这个配置比托马的快得多，但是托马也会使用喷射，所以我们最好也找机会用喷射。赛道的中央有个过山车地形，过山车前面有一段U型的弯。发动喷射的时机最好是进入这个U型弯前。这样就不怕冲出过山车路段之后在后面的弯位脱轨。

吾朗小弟SP赛道

吾朗小弟SP賽道
總距離 232.9m
COST限制 45
圈數 4
最佳時間 -:--:---
特殊區域 週圈換軌區塊 動態彎道

吾朗小弟SP賽道 45

COST：45

推荐配置

部件	名称
车体	恶魔杀手
轮胎	极・尖刺轮胎
侧翼	极・橡胶侧翼
马达	韦驮天马达
齿轮	极・冲刺齿轮
电池	标准电池
悬吊	重型悬吊

说明

这个配置其实就是直接照搬跟托马比赛的配置，这个配置在真岛第三场的赛道上面表现也非常稳定，基本速度也比真岛快一点点。不过真岛会使用喷射，所以我们也要找机会用掉一次喷射才能赢。而能否胜利在于发动喷射的时机——因为这个配置正常跑没问题，但喷射加速之后很容易飞的。

理论上过山车位用是最安全的，但由于这场比赛桐生固定从蓝色轨道开始，而且是4圈的比赛，到达过山车位的时候已经接近终点了。所以发动喷射的时间要挪前一点。可以考虑过山车位前面的U型弯道，进入U型弯道之前发动可以获得更多加速时间，但是冲出赛道的危险性更高，一定要利用连按把车推正。

全轨道车配件收集

编号	名称	入手方式
1	中央直纹	轨道车配件商店购买
2	侧边直纹	轨道车配件商店购买
3	狂野之蛇	跟真岛比赛轨道车，并且第三次获得胜利
4	新型保险杆护板	在惠比寿屋购买
5	极・高扭力马达	轨道车配件商店购买
6	极・韦驮天马达	轨道车配件商店购买
7	火焰红	支线56获得
8	纯水蓝	在惠比寿屋购买
9	阳光黄	保龄球馆挑战技术球玩法获得
10	深沉紫	在惠比寿屋购买
11	DRA-GON	轨道车配件商店购买

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

编号	名称	入手方式
12	巨人虎	支线56获得
13	冷静强袭者	投币式置物柜E5
14	恶魔杀手	轨道车配件商店购买
15	DQN-蜂	DLC配信
16	侧翼	支线56获得
17	超级侧翼	轨道车配件商店购买
18	超特级侧翼	轨道车配件商店购买
19	顶级侧翼	轨道车配件商店购买
20	极・侧翼	轨道车配件商店购买
21	金属侧翼	投币式置物柜J2
22	超级金属侧翼	轨道车配件商店购买
23	超特技金属侧翼	轨道车配件商店购买
24	顶级金属侧翼	轨道车配件商店购买
25	极・金属侧翼	轨道车配件商店购买
26	机敏侧翼	轨道车配件商店购买
27	超级机敏侧翼	轨道车配件商店购买
28	超特级机敏侧翼	轨道车配件商店购买
29	顶级机敏侧翼	轨道车配件商店购买
30	极・机敏侧翼	在惠比寿屋购买
31	橡胶侧翼	轨道车配件商店购买
32	超级橡胶侧翼	在惠比寿屋购买
33	超特级橡胶侧翼	轨道车配件商店购买
34	顶级橡胶侧翼	轨道车配件商店购买
35	极・橡胶侧翼	轨道车配件商店购买
36	高速侧翼	轨道车配件商店购买
37	超级高速侧翼	轨道车配件商店购买
38	超特级高速侧翼	保龄球馆挑战技术球玩法获得
39	顶级高速侧翼	轨道车配件商店购买
40	极・高速侧翼	轨道车配件商店购买
41	保险杆护板	轨道车配件商店购买
42	强力马达	支线56获得
43	超级强力马达	在赛之河源的武器商里购买
44	超特级强力马达	轨道车配件商店购买
45	顶级强力马达	轨道车配件商店购买
46	极・强力马达	轨道车配件商店购买
47	高速马达	轨道车配件商店购买
48	超级高速马达	轨道车配件商店购买
49	超特级告诉马达	轨道车配件商店购买
50	顶级高速马达	轨道车配件商店购买
51	极・高速马达	轨道车配件商店购买
52	中性马达	轨道车配件商店购买
53	超级中性马达	轨道车配件商店购买
54	超特级中性马达	轨道车配件商店购买
55	顶级中性马达	轨道车配件商店购买
56	极・中性马达	轨道车配件商店购买
57	高扭力马达	轨道车配件商店购买
58	高扭力马达改	隐藏商店Beam中购买
59	韦驮天马达	轨道车配件商店购买
60	韦驮天马达Mark II	支线56获得
61	光滑轮胎	支线56获得
62	超级光滑轮胎	轨道车配件商店购买
63	超特级光滑轮胎	轨道车配件商店购买
64	顶级光滑轮胎	在赛之河源的武器商里购买
65	极・光滑轮胎	轨道车配件商店购买





编号	名称	入手方式
66	海绵轮胎	轨道车配件商店购买
67	超级海绵轮胎	轨道车配件商店购买
68	超特级海绵轮胎	轨道车配件商店购买
69	顶级海绵轮胎	轨道车配件商店购买
70	极・海绵轮胎	保龄球馆挑战技术球玩法获得
71	尖刺轮胎	轨道车配件商店购买
72	超级尖刺轮胎	轨道车配件商店购买
73	超特级尖刺轮胎	轨道车配件商店购买
74	顶级尖刺轮胎	轨道车配件商店购买
75	极・尖刺轮胎	轨道车配件商店购买
76	低重心轮胎	轨道车配件商店购买
77	超级低重心轮胎	轨道车配件商店购买
78	超特级低重心轮胎	轨道车配件商店购买
79	顶级低重心轮胎	轨道车配件商店购买
80	极・低重心轮胎	轨道车配件商店购买
81	椭圆轮胎	轨道车配件商店购买
82	超级椭圆轮胎	轨道车配件商店购买
83	超特级椭圆轮胎	轨道车配件商店购买
84	顶级椭圆轮胎	轨道车配件商店购买
85	极・椭圆轮胎	轨道车配件商店购买
86	强力齿轮	轨道车配件商店购买
87	超级强力齿轮	轨道车配件商店购买
88	超特级强力齿轮	轨道车配件商店购买
89	顶级强力齿轮	轨道车配件商店购买
90	极・强力齿轮	轨道车配件商店购买
91	中速齿轮	轨道车配件商店购买
92	超级中速齿轮	轨道车配件商店购买
93	超特级中速齿轮	轨道车配件商店购买
94	顶级中速齿轮	轨道车配件商店购买
95	极・中速齿轮	轨道车配件商店购买
96	标准齿轮	支线56获得
97	超级标准齿轮	轨道车配件商店购买
98	超特级标准齿轮	轨道车配件商店购买
99	顶级标准齿轮	轨道车配件商店购买
100	极・标准齿轮	轨道车配件商店购买
101	冲刺齿轮	隐藏商店Beam中购买
102	超级冲刺齿轮	轨道车配件商店购买
103	超特级冲刺齿轮	轨道车配件商店购买
104	顶级冲刺齿轮	轨道车配件商店购买
105	极・冲刺齿轮	轨道车配件商店购买
106	神速齿轮	轨道车配件商店购买
107	超级神速齿轮	轨道车配件商店购买
108	超特级神速齿轮	轨道车配件商店购买
109	顶级神速齿轮	轨道车配件商店购买
110	极・神速齿轮	轨道车配件商店购买
111	耐久电池	轨道车配件商店购买
112	高速电池	轨道车配件商店购买
113	标准电池	支线56获得
114	中翼	轨道车配件商店购买
115	中翼改	惠比寿屋购买
116	中翼改-II	轨道车配件商店购买
117	轻型悬吊	轨道车配件商店购买
118	中性悬吊	轨道车配件商店购买
119	重型悬吊	在惠比寿屋购买

TIPS 泰平大街东侧，靠左边的十字路口处有一个情报贩子，给他3万日元换取情报之后能够打开Beam地下的隐藏武器商店。

收集相关

泰平大街投币式置物柜钥匙地址

寻找置物柜的时候记得先去 CP 交换所换一个“置物柜钥匙探测器”，装备之后桐生靠近钥匙的时候会听到特殊的音效提示。

编号	内容	备注
A1	中世纪银币	POPPO天下一番大街店门外
A2	佛像	地铁站入口的后面
A3	恐龙化石	千两大街，靠近泰平大街东侧的行人道内
A4	土偶	七福公园（停车场）的自动售卖机下面
A5	陨石碎片	debolah舞厅的1楼
B1	替身石	泰平大街置物柜旁边
B2	手指虎	泰平大街西侧最西边一个蓝色的“PACHINKO”旗子下面
B3	苏格兰威士忌	千两大街北侧，（有）共振不动产门外
B4	豹子护符	剧场西北侧WILD JACKSON门外的柱子下
B5	中世纪绘画	赛之河源里面
C1	匕首	支线故事42入手
C2	匕首	千禧塔 东侧大街横巷里面，WILD JACKSON旁边的角落
C3	一二三口香糖	剧场前广场靠近大街那边有一根双柱子的灯柱，灯柱下面能找到
C4	一色岚羊羹	冠军街的巷内
C5	火花精力饮料	剧场前大街从剧院旁边的楼梯下去，在下面的自动贩卖机下找到
D1	束腹	泰平大街彩票摊斜对面，跟中道大街交界，“カメラのショーキチ”的拐角处能捡到
D2	染血束腹	公园前大街，西公园外围的行人道上
D3	干架束腹	吉田打击中心里面的街机台之间
D4	金属夹克	POPPO中道大街后巷店后面的空地
D5	弹簧护臂	将天将棋馆里面
E1	绅士伞	瑟蕾娜后楼梯拐角处
E2	极限能量饮料	粉红大街的路上
E3	界外山脉的石头	七福大街东侧
E4	双五郎的念珠	宾馆街靠近大马路的角落
E5	冷静强袭者	粉红大街巷内地上
F1	黄金甩棍	七福大街MEB公关介绍所门口对面的马路上
F2	维修工具组	中道大街巷内的角落里
F3	偏心牌香烟	儿童公园的角落里
F4	庄家的棋子	六兰庄麻将馆里面柜台的旁边
F5	无限强身饮料	赤牛丸 泰平大街店店内
G1	甩棍	七福大街和七福大街西侧交界处，M超商外面的马路上
G2	闲家的棋子	公园前大街的拐角处
G3	黑杰克护符	阿尔卑斯咖啡神室町店里面
G4	爆点护符	保龄球中心男厕外面
G5	坚忍石	天下一番大街后巷的杂物堆里
H1	电击枪	第三公园内
H2	黑色宝石	剧场前广场，从debolah出来之后左手边可以看到
H3	皇家鬼牌	千两大街存档点附近
H4	幸运花牌	粉红大街北侧，DVD点旁边关上门的店铺门外
H5	红宝石盘	酒吧Vincent的角落里
I1	虚无宝石	第三公园娱乐设施下
I2	老千麻将牌	甲鱼大街自行车停放处附近
I3	改造模型枪	支线任务23获得
I4	大理石球体	西公园内树丛中央的过道中间
I5	双十胸针	公园前大街
J1	金属球棒	泰平大街东侧和粉红大街交界处，长寿药局门外的拐角
J2	金属侧翼	轨道车竞技场里面
J3	认输棋子	千禧塔外面
J4	钻石盘	彩票摊的赌场里面
J5	魅力照片	支线43获得





母虫王者卡片收集

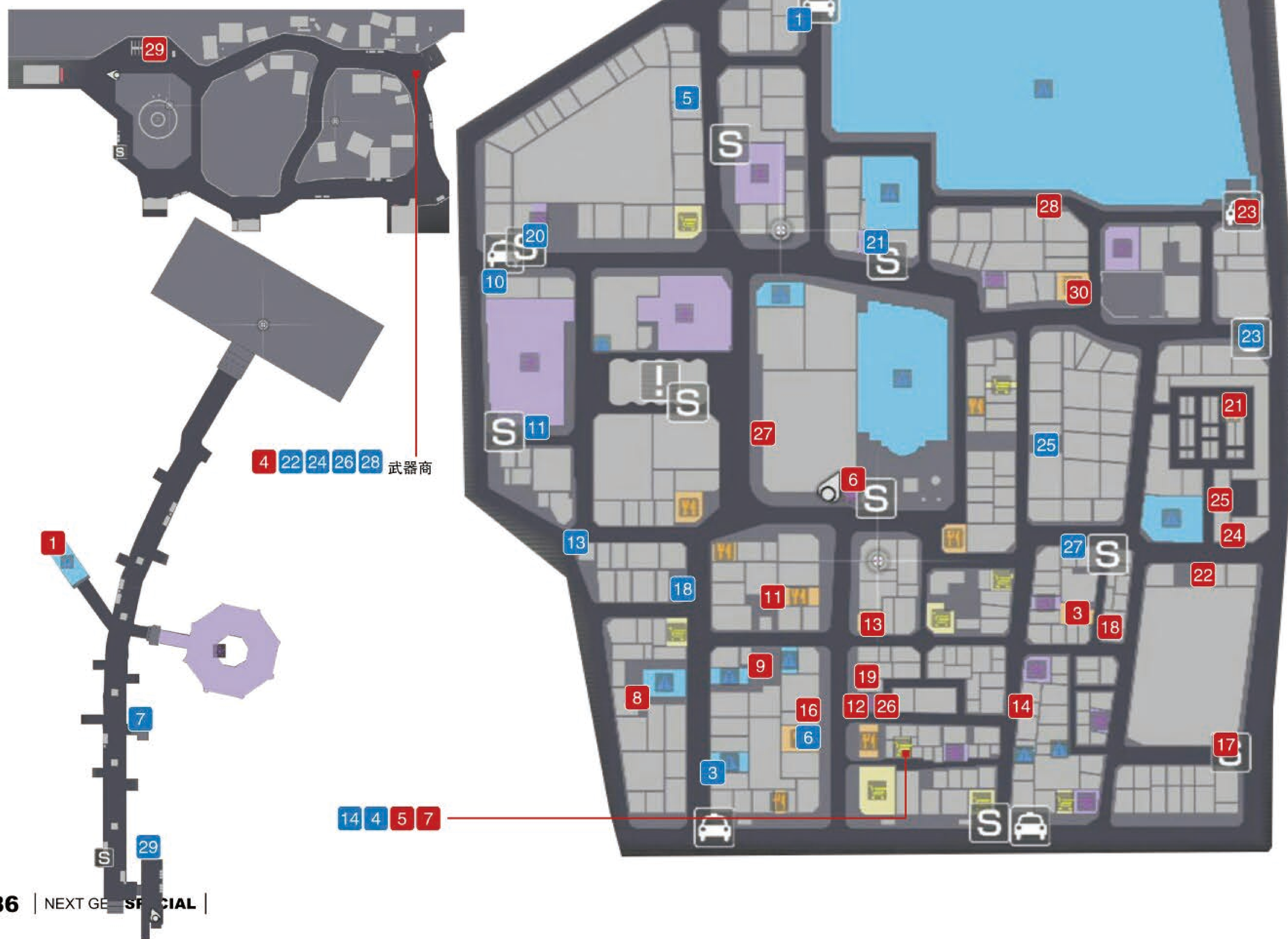
昆虫卡片

序号	名称	位置
1	长颈鹿锯锹形虫	赛之河源斗技场的沙发下
2	赫克力士大独角仙	支线78“赌上最强之名”的奖励
3	帝王蝉	九州一番星店内
4	亚历山大鸟翼凤蝶	西公园的武器商人那里购买
5	鸣蝉	惠比寿屋购买
6	岩崎草蝉	千禧塔外面彩票摊旁边的自动贩卖机附近
7	七星瓢虫	昭和大街停放自行车的地方
8	跷绿黄锹形虫	瑟蕾娜后楼梯下面
9	青肌蜻蜓	第三公园的树上，要按R3键进入主视角模式才能拿到
10	大螳螂	支线74“对决”的奖励
11	深山锹形虫	天下一番大街后巷
12	长脚蜂	SEGA俱乐部门外
13	锯锹形虫	中道大街巷内写着LIME的牌子附近
14	蜜蜂	粉红大街的垃圾堆里
15	独角仙	支线53“昆虫女王母虫王者”的奖励
16	金凤蝶	中道大街建筑物之间，要进入主视角模式才能拿到
17	克兰氏白独角仙	千两大街旁边的通道那边
18	白粉蝶	九州一番星附近
19	灰瓢虫	跟任意人对战并且胜利一定次数以上之后才能获得
20	迦楼罗黄蜂	支线76“博士的过去2”
21	红蜻蜓	冠军街的酒吧附近
22	花螳螂	泰平大街东侧
23	皇蛾	公园前大街的士的附近
24	南阳大兜虫	泰平大街东侧
25	白星瓢虫	冠军街的空地入口附近
26	红点唇瓢虫	SEGA俱乐部中道大街店柜台附近
27	大虎头蜂	剧场前大街电影院其中一根柱子下
28	白尾灰蜻	公园前大街
29	帝王昔蜻蜓	位于西公园的长凳上方，小亭子上最靠边的横梁上，要进入主视角模式才能拿到
30	魔花螳螂	韩来烤肉的门口

绝招卡片

序号	名称	位置
1	战斧踢	商店街的士的附近
2	猛烈狂打	支线53“昆虫女王母虫王者”的奖励
3	堕落肘击	风堂会馆旁边
4	超级堕落肘击	惠比寿屋购买
5	正拳突击	宾馆街的存档点斜对面，自动售卖机下面
6	超级正拳突击	阿尔卑斯咖啡神室町店里面
7	封锁必杀技	赛之河源地下欢乐街的地上
8	最后一搏	支线75“博士的过去”的奖励
9	连续擒拿技	支线53“昆虫女王母虫王者”的奖励
10	正面锁喉	七福大街西侧自行车停放处附近
11	罗梅洛绝技	剧场前大街后巷保龄球馆附近
12	超级罗梅洛绝技	支线73“只要有爱”的奖励
13	大字固定技	泰平大街西侧
14	超级大字固定技	惠比寿屋购买
15	平手封杀	支线77“众乐乐”的奖励
16	必杀预告	支线72“个人教练”的奖励
17	过肩摔	支线53“昆虫女王母虫王者”的奖励
18	巴投	天下一番大街
19	巨人回旋摔	支线71“首位对手”的奖励
20	超级巨人回旋摔	轨道车竞技场里面
21	头顶坠击	MEB公关介绍角落里
22	超级头顶坠击	西公园的武器商人那里购买
23	诱敌焦躁	七福大街东侧电话亭旁边
24	反击回复	西公园的武器商人那里购买
25	双重落击	粉红大街北侧小停车场的角落里
26	超级双重落击	西公园的武器商人那里购买
27	强硬掰腿	泰平大街西侧
28	回复	西公园的武器商人那里购买
29	龙卷回旋击	赛之河源的欢乐街一张凳子下

· 红色为昆虫卡片
· 蓝色为绝招卡片



究极斗技全攻略

试炼斗技 其一

角色	最强之龙
要求	消灭所有敌人，但倒地即算失败

战斗场景是第十二章船上的那场战斗。因为倒地就算输，所以这场战斗的难点有三个，分别是拿着切割器的小BOSS，走廊拿着散弹枪的杂兵，以及船尾扔手雷的人。开场之后马上切换快攻手风格，然后开始回避。利用开始战斗时回避成功可以充满所有热血量表的技能快速赚满热血量表，之后马上切换火爆浪子风格，利用火爆浪子热血状态下攻击带绝对霸体跟敌人硬拼，这样不仅不怕倒地，而且能很快就能消灭船头的所有敌人，如果敌人没有全部消灭，就切换安全一点的快攻手风格来灵活地各个击破。之后还是用快攻手风格去消灭掉剩下的两名敌人即可。

注意不要随便用热血动作消耗掉热血量表，这样才能保证火爆浪子的霸体。

试炼斗技 其二

角色	体现之龙
要求	在规定时间内获得规定的经验值

经验值一共要求5行，限时45秒。因为场地内有两台摩托，所以这个斗技非常简单，直接用火爆浪子风格拿起摩托砸就可以轻松快捷地完成了。

试炼斗技 其三

角色	技巧之龙
要求	只靠武器攻击歼灭敌人

包括小BOSS在内一共有9个人，因为要求的关系所以徒手攻击无法给予敌人伤害。战斗开始之后背后有一个人拿着散弹枪，而且桐生的HP很少，所以枪手对桐生的威胁很大。不过开场之后右后方的沙发和花盘之间也藏着一把枪“EXPULSION S-12”，只要捡到那把枪就可以将小BOSS以外的所有杂兵都清掉，剩下BOSS一个人的时候就很容易对付了。

试炼斗技 其四

角色	心醉之龙
要求	在规定时间内只用热血动作歼灭敌人

限制时间是2分30秒以内完成，敌人一共有7个人，其中有一个小BOSS。看上去有点难度但只要知道方法就会非常轻松。战斗开始之后直接往左边走（位于地图上场地的右边），在两边都是储物柜的过道里能找到一瓶“强身饮料ZZ”，之后几乎整场战斗都可以在这条狭小的过道里完成，因为在这里抓住敌人之后可以直接发动热血动作——把敌人的头砸向两边的柜子。这一招热血动作是可以直接秒杀这里出现的除了小BOSS以外的敌人。至于积蓄热血槽的方法，直接用流氓风格依靠坚毅反击跟敌人硬抗就可以了，这样积蓄热血槽的效率也很高。HP不多的时候直接喝掉强身饮料即可。另外由于小BOSS初始位置比较远，所以先围上来的肯定是其他小的杂兵，清理完所有杂兵之后就出去，到隔壁(地图右下角)拿起枪，给BOSS射两发，蓄满热血量表之后就抓住BOSS靠近墙壁或者台子发动热血动作，这样就可以重创BOSS。注意不要用刚刚在过道里的那一招，对BOSS来说伤害太低了。



试炼斗技 其五

角色	最弱之龙
要求	靠坚毅反击歼灭敌人

斗技场跟敌人单挑的任务，非常简单。要求是只能用坚毅反击才能给予敌人伤害，换言之只能硬拼，不过即使最弱桐生，HP还是比这个敌人厚一些。注意要保证蓄力攻击不要被打中，基本上是稳赢的。另外要注意BOSS有些招式就算能反击也会被他防御掉，比如跳跃二段踢。

试炼斗技 其六

角色	最强之龙
要求	不能受伤，也必须维持热血状态

敌人除了BOSS是拿刀的以外其他全部拿着枪。因此只要熟悉敌人的站位就很好对付。攻击连段推荐□□△，因为够简洁，枪手的HP很少，所以也足够秒杀杂兵。不过要注意杂兵除了开枪之外还会抓投，一旦被抓住很可能会被其他人开枪射击。另外，枪手开枪之前一般都会喊一声，因为一般要同时面对的敌人都是前后两个，所以通过声音判断自己是否被瞄准很重要。

到达最后的平台的时候会有一个拿着刀的BOSS，外加两个枪手，先将BOSS引到楼梯口下面，然后直接发动热血动作击杀。之后再处理最后两个枪手即可。

试炼斗技 其七

角色	最强之龙
要求	在规定时间内歼灭敌人并抵达终点，能使用武器仅限黄金枪

限制时间3分钟，这个试炼硬生生把一个动作游戏变成了射击游戏。这个试炼难的地方在于时间很紧迫，基本上不可以停下来。因为武器只能用黄金枪而且全程只能用走路龟速的火爆浪子风格，敌我双方都是一枪死。不过还好，火爆浪子走路虽然龟速，但是至少回避还是有无敌时间的，而且敌人开枪都会喊一声，所以除非听到有人喊开枪不然不回避，但是听到喊开枪或者有人举枪了最好还是回避一下。

进入室内之后会有一大批敌人，特别有很多枪手聚集在中间的礼堂里面，可以在礼堂门口等他们出来然后狙杀。之后再穿过教堂，穿过教堂之后一大段走廊都是没有敌人的，可以放心往前冲。

跟着提示走，登上楼梯，到另外一侧的楼梯时才会遇到新的敌人。破开走廊的门之后记得先开一枪把下面三个敌人引上来，然后一边前进一边射杀。下楼之后楼梯背后还有两个敌人。

出了大门进入前庭的时候还会有一大批敌人，同样除非他们举枪否则不要回避直接射杀。前庭中央还有一个小 BOSS，进入前厅的时候时间最好剩下 1 分钟否则很难将他打死。小 BOSS 从举枪到开枪的速度很快，所以看到举枪的时候一定要回避一下否则就会前功尽弃。同时攻击小 BOSS 的时候要一边往门口方向走，否则就算打死他了也有可能来不及出去。

试炼斗技 其八

角色	最强之龙
要求	在规定时间内消灭敌人，但是桐生的体力会持续减少

限制时间 1 分 30 秒，而且桐生的 HP 和热血量表会不断减少。敌人一共有 5 个，其中两个拿着枪，另外三个 HP 非常厚。开场之后第一时间靠近两个枪手然后用封铳术打倒，剩下三个人就看准机会用“古牧流・打虎”击杀。这个需要玩家能使用“打虎”才有机会获胜。场地内还有 3 瓶药，可以善加利用。

试炼斗技 其九

角色	最强之龙
要求	时间结束齐纳保护独角仙不受盗抓犯捕捉

同样是比较简单的试炼，虽然一开始只有 1 血，但是堂岛之龙风格用热血动作击倒敌人是能回血的，所以一开始先用快攻手的风格积蓄一些热血量表，然后切换堂岛之龙发动热血动作，当 HP 回复到非 1 击死的程度，这个试炼就会变得轻松很多。

试炼斗技 其十

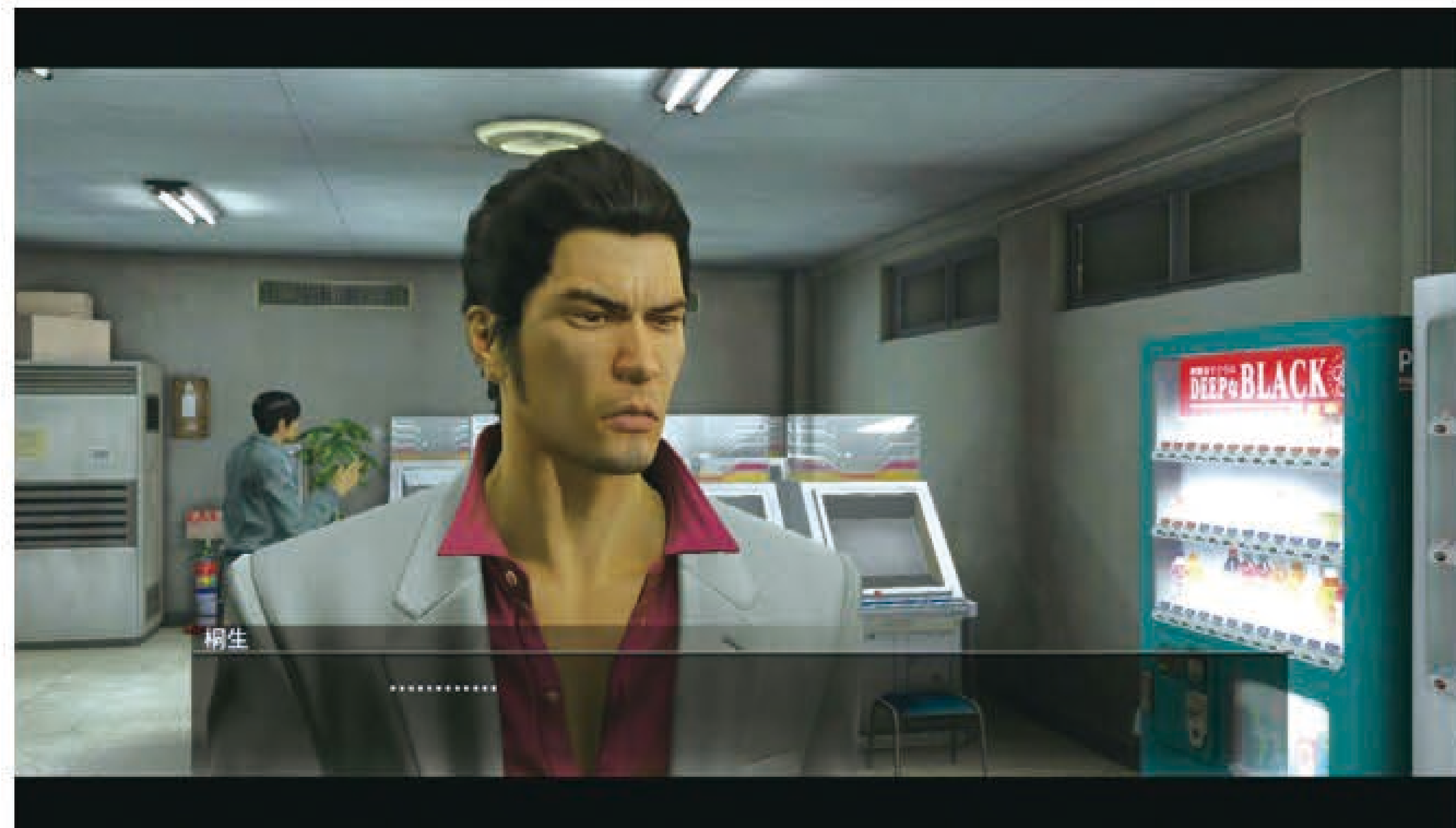
角色	平常的伊达
要求	用伊达在1分45秒内打倒3个敌人。

伊达只有惟一一招□□□这样的普通 3 段攻击。而且如果攻击无法把敌人打倒的话，他自己就要跪在地上踹口气……还好三个敌人都很弱，而且伊达的□第三段攻击威力很高（相对来说），所以每次出招都确保第三下打中敌人即可。先击杀拿枪的，然后对付棍子，最后再对付空手的人即可。整体难度比较低。

乱战斗技 其一

角色	心醉之龙
要求	在规定时间内歼灭逼近的暴徒

很基础的群战，限制时间 3 分钟，一共要击败 3 批敌人，敌人以 7、5、5 的数量出现，虽然桐生差不多是最弱的水平，但敌人里都是一些连防御都不会的低级敌人——除了第二批的小 BOSS。第一批敌人普遍都拿着棍子，打倒其中一个之后捡起棍子敲死剩下的人。第二批敌人出来之后用场地内的招牌发动热血动作，直接将金毛小 BOSS 砸死，之后剩下的敌人就很好对付了。





乱战斗技 其二

角色	技巧之龙
要求	在规定时间内使囚犯安分

限制时间 2 分 30 秒，有 5 个囚犯而且有一个的血量是 BOSS 级别的，所以 2 分 30 秒的时间比较紧张。但是这是一个可以用流氓风格平 A 过的挑战。用□□□□△△这套连段全程压制即可。注意最好不要用热血动作，因为对 BOSS 的伤害实在太低了。

乱战斗技 其三

角色	体现之龙
要求	在规定时间内击倒街友

这个挑战难点在于只有 1 分 30 秒的限制时间，非常紧迫，初始位置桐生被 7 名拿着木刀的人包围，地图右上角和喷泉那边还各有两个敌人，花圃那边的敌人拿着武器，而右上角的敌人 HP 比较厚，开场之后推荐用流氓风格，□□□△这套连段可以直接秒拿木刀的人，右上角两个人会自己下来，热血槽蓄满了之后抓住他们然后靠近场地边沿的石围栏发动热血动作，之后再踩两脚一般都能解决了。剩下喷水池那边的人可能会不过来，所以清扫了这边之后要马上过去解决他们。

乱战斗技 其四

角色	复活之龙
要求	在规定时间内结束派对（全灭敌人）

很简单的挑战，因为堂岛之龙风格是除了 HP 和热血量表长度之外几乎是最强形态的配置（包括“打虎”之类的招式都齐备），最轻松的打发就是先用打虎或者普通攻击揍死一个拿小刀的杂兵，然后捡起小刀不停地切其他人——因为技能的关系冷静状态下小刀不会掉耐久度，而且用小刀攻击对方也无法防御，进入热血状态的时候就直接发动热血动作，之后继续循环即可。

乱战斗技 其五

角色	心醉之龙
要求	在限定时间内打倒蛇华组的人，限定流氓风格

限定时间为 4 分钟，要击败 4 批敌人，第一批 7 个带刀的人，第二批是 6 个普通杂兵但是混了一个会扔飞刀的，第三批继续是 6 个人，其中两个拿着手枪其他拿着刀，最后一批是一个拿长棍的小 BOSS 和菜刀飞刀杂兵各一个。因为敌人普遍都拿着武器，所以这一个挑战难度比较高。开场之后建议先拿起前面的巨大桌子敲死一两个带刀的人，然后就捡起地上的刀解决剩下那些。第二批敌人出来之后先解决扔飞刀的。第三批则优先解决拿着手枪的，其余那些敌人用周围的杂物对付。地上的手枪最好留着用来对付小 BOSS，还有杂物里面最好也留一张大桌子，这样可以配合热血动作重创小 BOSS。

乱战斗技 其六

角色	技巧之龙
要求	在规定时间内打倒岛野组的人，限定快攻手风格

主线第 12 章 BOSS 战的场面，但是没有 BOSS，所以不用担心风间组的人一下子就被全灭，不过限定时间只有 2 分钟，而且敌人数量众多，加上限定了不擅长群战的快攻手风格，所以时间比较紧迫，除了冲进敌人堆里用□□□□□□△之类的高段数招式慢慢打之外没有特别有效的方法。

乱战斗技 其七

角色	体现之龙
要求	在规定时间内制服MIA，限定火爆浪子风格

限定时间 2 分钟，要打倒大量带枪的 MIA 成员。实际上是非常简单的一个项目，因为 HP 非常多。开场的时候只要先利用柱子之类的掩体攻击敌人积蓄热血量表，进入热血状态之后攻击带有霸体就不用担心被敌人的枪械打断了。当然，打败一个枪手之后应该马上捡枪将其他人射杀。因为这里的敌人大多都是枪手，自然能抢到很多枪，难度就不高了。

乱战斗技 其八

角色	复活之龙
要求	在限定时间内打倒位于最上方的头目，限定堂岛之龙风格

这个挑战是再现了主线第十章从进入混合大楼起到 BOSS 战的全程，限制时间 30 分钟。时间上来说是非常充裕的，而且虽然桐生 HP 不多，但堂岛之龙所有的技能都已经学会。不过楼顶要对付荒濑和人，因为这个 BOSS 非常擅长回避，堂岛之龙的风格对付他会比较吃力，所以爬楼的时候尽量将挖一下楼层里面的角落，能拿到不少回复药。特别是有些回复药被箱子之类的遮挡住，所以走路的时候要仔细点。整个爬楼过程到 BOSS 战没有什么难点，不过要注意 5 楼有一个陷阱，就是在 5 楼有一个抬着沙发挡道的杂兵，这个杂兵背后有一瓶“火花精力饮料”。这个杂兵非同小可，如果被他的凳子砸一下会直接秒杀。因此如果想拿后面那瓶“火花精力饮料”的话，前面要先积蓄一些热血量表，或者当场喝一瓶药回复热血槽，然后靠近他直接用热血动作秒杀。

登上楼顶之后没有剧情直接进入 BOSS 战，BOSS 跟流程里所说的一样，擅长回避但是开枪之前肯定会装 X，所以清扫杂兵的时候要保持视角正对着他并且时刻留意他的举动以免遭到冷枪。在这个挑战里面 BOSS 对桐生惟一有威胁的招式是在热血状态下朝着正前方连续射击，这一招虽然有很长的准备时间，但进攻的时候一不留神还是很容易会中的，而且伤害也很高，要保持 HP 在几乎满的状态下才不至于被秒杀。所以 BOSS 进入热血状态之后要尽量靠近并用 2 ~ 3 段□攻击配合回避来压制。堂岛之龙的攻击动作的间隔较大，所以一下子给予高伤害是很难的，只能慢慢跟 BOSS 周旋和磨血，一有机会就拉开距离发动热血动作提高输出。总的来说 30 分钟是非常充裕的。





乱战斗技 其九

角色	最强之龙
要求	在规定时间内打倒最下方的头目

这个挑战是再现第二次跟真岛交战的场景。限制时间是 3 分钟，不限制风格而且桐生所有能力都升到了最强状态。开始之后先在杂兵面前回避一下蓄满热血量表，然后不管他们直接往一楼跑，因为有热血量表了，拿着沙发挡道的两个人也正好可以直接秒杀，到达地下就能直接进入真岛的 BOSS 战。真岛是我们的老对手了，如果大家已经完成真岛趴趴走所有项目的话相信对付这个真岛很轻松。最快最有效的方法依然是用“古牧流・打虎”。

乱战斗技 其十

角色	最弱之龙
要求	在规定时间内制服东城会总部

限制时间为 15 分钟，可以说是非常充裕的时间。这一关的路线实际上就是第三章往回走，不过敌人的配置不一样罢了。这一关难点在于要打两个正篇里面不会出现的 BOSS，分别是柏木修和三代目会长世良胜（当然招式相比起《如龙 0》只是个弱化版而已），而且整个关卡全程没有回复道具可以捡，加上又是最弱的桐生，所以多少会有一定难度。

推荐全程用流氓风格作战，因为说实话在完全没有强化的前提下其他风格都有很明显的缺陷，而且流氓风格的坚毅反击可以打断大部分敌人甚至 BOSS 的连段，贯彻进攻就是最佳防守的道理。前庭的杂兵战打完之前建议留一些热血量表之后用。进入玄关之后就要跟柏木修单挑。

柏木修的特征在于攻击伤害很高，挨他两组连段基本上就可以重来了，进攻的时候要注意他会绕到桐生背后反击，所以战斗的时候原则上不要摆架势，这样即使攻击脱手了也能迅速调整方向。场地内有 4 个沙发，因此建议事先存好热血量表，进来之后先抬起一张沙发发动一次奥义，之后补他两脚赚回一些气，然后正常地用□□□△之类的连段进行压制，热血量表再次蓄满的时候再去搬沙发，只要顺利发动两次热血动作，就差不多能将他打败了。

之后路上都是一些很弱的杂兵，注意投飞镖的和拿刀的优先击杀。进入到内部的庭院时就会遇到世良会长。世良会长的攻击比柏木更凶狠一些。光靠拼血是赢不了的。场地内有很多石柱子，而且有两个扔飞刀的杂兵，可以利用杂兵来赚取热血量表，然后拿起石柱发动热血动作砸世良会长，只要桐生的 HP 不是见底，砸两次之后再跟他血拼一下子就能赢了。

狂犬斗技 其一

角色	最强之龙
要求	在规定时间内打倒真岛

限定时间为 1 分 30 秒，桐生限定快攻手风格，打舞者风格的真岛。开场之后先回避一下他的攻击赚取热血槽，之后不停地猛攻即可。

狂犬斗技 其二

角色	最强之龙
要求	在规定时间内打倒真岛警员，而且不能攻击到其他警员就算失败

限定时间是3分钟以内，桐生限定火爆浪子风格。随便攻击的话很容易就会碰到其他警员并且失败，因此建议开场之后第一时间用投技，然后按○键将真岛往背后甩，之后可以踩他两脚或者发动热血动作，之后继续以投技为主战斗就能安全地打倒真岛了。

狂犬斗技 其三

角色	最强之龙
要求	限定时间内完成真岛趴趴走C级那段丧尸剧情

限定时间是6分钟，期间要跟真岛打三次，而且最后的一次他的HP非常多。这个挑战的难点在于最后要用流氓风格击败有着4行HP，而且擅长回避的后期干架师真岛（毕竟单挑还是快攻手好用）。打真岛切忌用坚毅反击跟他血拼，平时用普通连段压制他，如果攻击被他躲开并且绕到背后反击的话，那就发动坚毅反击打一下调整自己的方向，然后马上防御，这样不仅可以避免伤害，还能通过防御回复热血量表。进入热血状态的话对付真岛会轻松很多，比如能发动超级精髓，或者他防御的时候可以发动破防的热血动作等等。

狂犬斗技 其四

角色	最弱之龙
要求	限定时间之内打倒般若侠

限制时间是3分30秒，般若侠一共有3个，第一个HP见底的时候第二个就会出场，第三个也是如此。般若侠说到底就是干架师风格的真岛，而且战斗力也是很前期的。所以推荐用流氓风格，用□□□□△这套连段全程压制即可。另外场地内有很多家具，切换成火爆浪子风格利用道具作战也是一种很有效的打法。

狂犬斗技 其五

角色	最强之龙
要求	打倒所有版本的真岛

限制时间三分钟，要依次跟丧尸真岛、真岛警官、全民偶像吾朗和吾朗美打，实际上就是真岛4个风格全打一遍。其中最后出场的吾朗美有多达5行HP，所以时间比较紧迫。最有效的方法还是用"古牧流・打虎"做瞬间伤害，前三个形态都非常容易发动，但吾朗美的攻击欲望比较低，而且用旋转斩的几率比较高（这一招带无法打虎）。所以有时候要刻意攻击挥空一下引诱他攻击。或者用堂岛之龙的□□□△△△之类的连段进行直接输出。



极限斗技

极限斗技项目就是常说的BOSS RUSH，每个项目只要连续战斗胜利一定场次就能完成。每一场桐生会以最强形态出战，而且每场之间会回复10%的HP。因为没有其他特殊的条件只是纯粹地打BOSS，这里就不再累赘介绍了方法，只列出每一个都及项目会出现的敌人。

其一

顺序	对手
1	高志
2	B-KING
3	蓝Z帮
4	白刃帮
5	血眼帮
6	雄哉

其二

顺序	对手
1	阿里兄弟
2	G・B・荷姆斯
3	刘家龙

其三

顺序	对手
1	囚犯
2	杀手
3	荒濑和人

其四

顺序	对手
1	迹部组组员
2	新藤浩二
3	林弘
4	荒濑和人
5	真岛吾朗
6	岛野太

其五

顺序	对手
1	囚犯
2	雄哉
3	岛野太
4	林弘
5	G・B・荷姆斯
6	翔太
7	新藤浩二
8	血眼帮（赤井兄弟）
9	刘家龙
10	荒濑和人
11	真岛吾朗
12	岛野太
13	锦山彰

白金全攻略

白金路线

本作白金至少要打两周目，因为最高难度EX-HARD要通关一遍之后才能开启。所以第一周目建议打EASY或者NORMAL难度就可以了（喜欢挑战的打HARD也可以）。攻略主线的时候可以连支线以及真岛趴趴走都一并做了。这样桐生早期就能学会一些强力的技能比如"古牧流・打虎"，对挑战主线里的BOSS很有帮助。通关之后继承游戏存档进入"神室町漫游"模式，将剩下的支线、真岛趴趴走项目以及成就目录等内容全部完成——基本上除了最高难度通关奖杯"干架大师"之外，其他奖杯都可以解锁了。

最后再在"神室町漫游"模式里生成一个通关存档，开新一周目，继承存档将EX-HARD难度通关即可。



项目	内容
白金难度	6/10
白金所需时间	约100小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

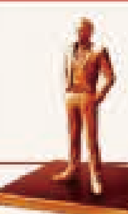
奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
55	46	6	2	1




极 -KIWAMI-

白金

取得条件 取得其他全部奖杯




成功收账！

铜杯

取得条件 成功回收欠款，序章解锁




完成第一章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第一章




完成第二章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第二章




完成第三章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第三章




完成第四章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第四章




完成第五章

铜杯

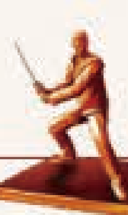
取得条件 完成了游戏的第五章




完成第六章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第六章




完成第七章

铜杯

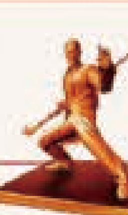
取得条件 完成了游戏的第七章




完成第八章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第八章




完成第九章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第九章




完成第十章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第十章






完成第十一章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第十一章




完成第十二章

铜杯

取得条件 完成了游戏的第十二章




全体工作人员向您致谢

银杯

取得条件 完成最终章




干架大师

金杯

取得条件 以 EX-HARD 难度完成游戏本篇

奖杯说明 EX-HARD 难度需要任意难度通关一遍才能开启，但是可以继承存档。




神室町大师

铜杯

取得条件 成就目录的达成率达到 50%




穷究神室町的男人

金杯

取得条件 成就目录的达成率达到 100%




桐生老弟～！

铜杯

取得条件 首次在街头被真岛追赶




痛快互殴吧！

铜杯

取得条件 在街头干架时碰见空手的真岛跑来凑热闹




全力挥击啦！

铜杯

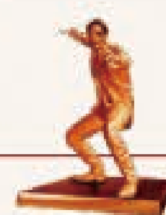
取得条件 在街头干架时碰见手拿球棒的真岛跑来凑热闹




开心跳舞吧！

铜杯

取得条件 在街头干架时碰见跳着舞的真岛跑来凑热闹




好像玩得挺开心嘛！？

铜杯

取得条件 在街头干架时碰见手拿匕首的真岛跑来凑热闹




从上面来咯！

铜杯

取得条件 被真岛从上空发动突袭




从下面来咯！

铜杯

取得条件 被真岛从人孔盖下发动突袭

奖杯说明 真岛出来凑热闹，还有突然偷袭之类的奖杯都是正常流程的时候能自然解锁的。




人家是吾朗美～！

铜杯

取得条件 预见了梦幻女郎“吾朗美”




站住！

铜杯

取得条件 遇见了打扮成警察的真岛




好想咬一口啊！

铜杯

取得条件 遇见了丧尸模样的真岛




还没结束呢！

铜杯

取得条件 孽缘阶级升至 B




堂岛之龙宣告复活啦！

银杯

取得条件 获得所有以真岛趴趴走系统强化的能力

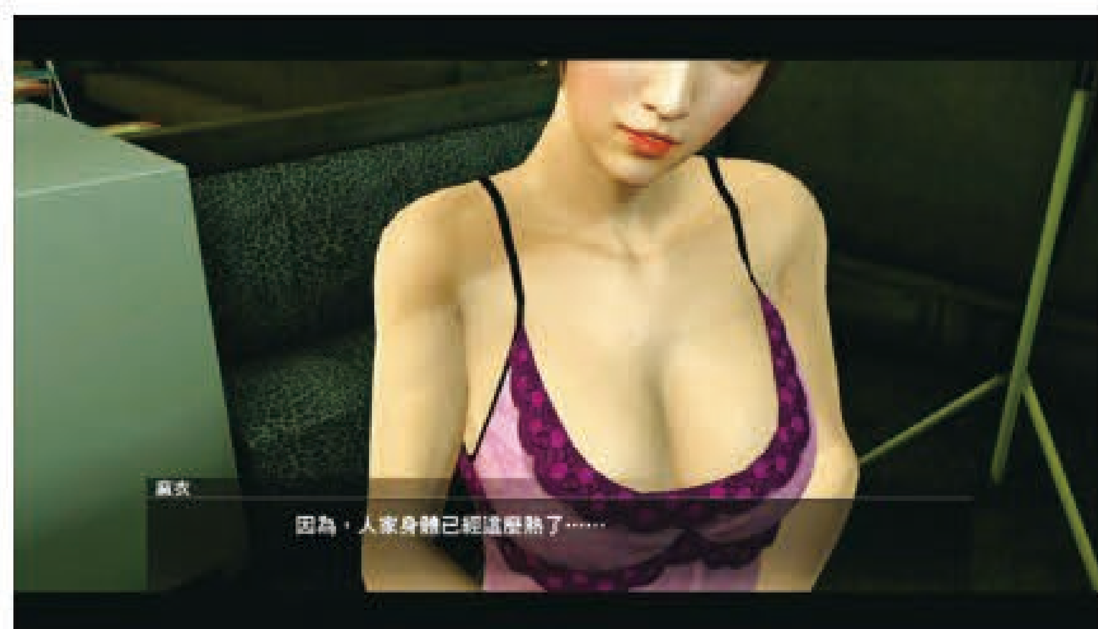
奖杯说明 真岛相关的奖杯可以参照前文“真岛趴趴走”攻略部分。




啊嗯～感觉好危险喔

铜杯

取得条件 支线故事“F 罩杯的价格”成为“完”（达成）的状态

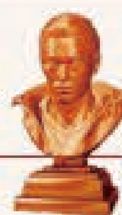




那家伙是男的！


铜杯

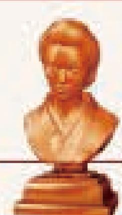
取得条件 支线故事“女友是表演者”成为“完”（达成）的状态



这下可赌不成了


铜杯

取得条件 支线故事“拳击赌盘”成为“完”（达成）的状态



到底是谁杀的？


铜杯

取得条件 支线故事“黑道之妻”成为“完”（达成）的状态



结石？


铜杯

取得条件 支线故事“医生的本分”成为“完”（达成）的状态



别再做这种生意了


铜杯

取得条件 支线故事“假美月的真相”成为“完”（达成）的状态



秋元～！


铜杯

取得条件 支线故事“想死的男子”成为“完”（达成）的状态



公关小姐结衣的情况


铜杯

取得条件 和公关小姐“结衣”度过了难忘时光

奖杯说明 结衣的好感度升到最高，并且完成支线 54“分手的约定”即可解锁。



公关小姐莉娜的情况


铜杯

取得条件 和公关小姐“莉娜”度过了难忘时光

奖杯说明 莉娜的好感度升到最高，并且完成支线 55“自由恋爱”即可解锁。



支线故事 10


铜杯

取得条件 使 10 个支线故事成为“完”（达成）的状态



支线故事 30


铜杯

取得条件 使 30 个支线故事成为“完”（达成）的状态



完全称霸支线故事


铜杯

取得条件 使所有支线故事成为“完”（达成）的状态



击破亚门


银杯

取得条件 击破了亚门

奖杯说明 完成支线 57“最后的刺客”即可解锁



穷究极限之人


银杯

取得条件 完成所有究极斗技项目



尽得古牧流真传


铜杯

取得条件 完成所有古牧流的修行



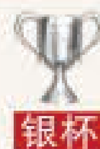
找回失落的 10 年！


铜杯

取得条件 获得“心・技・体”分类中 10 种以上能力后于强化能力画面进行确认



穷究心・技・体之人


银杯

取得条件 获得“心・技・体”分类中所有能力后于强化能力画面进行确认

奖杯说明 “堂岛之龙”的能力不计算在内





穷究最强干架技巧之人


铜杯

取得条件 在地下斗技场的所有赛程中获得优胜



Let's 出场！


铜杯

取得条件 首次成功将公关小姐带出场

奖杯说明 在公关俱乐部成功约妹子下班之后出游即可解锁。



性感地碰


铜杯

取得条件 和公关小姐一起打麻将

奖杯说明 约到妹子之后，带她去打一场麻将，打完之后即可解锁。



轨道车之龙再现江湖


铜杯

取得条件 在轨道车竞技场的所有赛事中获得优胜

奖杯说明 具体可参考前文“轨道车”相关的攻略部分。



昆虫大王诞生！


铜杯

取得条件 在母虫王者中赢过所有对手

奖杯说明 完成支线 78“赌上最强之名”即可解锁



穷究娱乐之人


铜杯

取得条件 玩过所有小游戏



温柔对待遥


铜杯

取得条件 于“神室町漫游”模式中在和遥牵着手的状态下步行 1km

奖杯说明 把遥带出来之后，只要轻推摇杆保持慢速走路就能牵着她的手走。到 CP 交换店换一个“开运念珠”出来，装备上之后走在路上就不会遇敌了。



穷究大叔之道


银杯

取得条件 使遥的撒娇要东西阶级达到 EX

奖杯说明 在“神室町漫游”模式下把遥带出来，然后跟遥对话，他会向桐生提出各种各样的要求，达成完成要求之后就能让好感度提升，当好感度提升到最高之后就可以解锁。



《幻影异闻录 #FE》无疑是 2015 年中一款非常出色的日式 RPG，游戏依托于《真·女神转生》（其实更偏向《女神异闻录》）和《火焰之纹章》两大经典的 RPG 系列，在前者特有的风格和框架下融入了后者的世界观，从缤纷多彩的现代生活表象中，逐步转换到勇者们与黑暗势力对抗的核心，这种一明一暗的双线推进配合时下火热的偶像题材，让《幻影异闻录 #FE》在吸纳了两大系列特色的基础上，也展现出了自身与众不同的魅力，强烈推荐给所有喜欢日式 RPG 的玩家们。

文 哪尼　美编 心の永恒

幻影异闻录#FE		Nintendo	角色扮演
Wii U	幻影异闻录#FE		日版
	2015年12月26日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为7263日元		

角色篇

苍井树

——蕴含着无限可能性的被选中之人

●CV：木村良平

角色介绍

一名普普通通的高中生，却由于某个事件而觉醒了"幻影御者"的力量，从而也接触到了"幻影"、"异世界"等错综复杂的事件，以及弗尔托纳事务所——表面上是一家培养艺人的娱乐公司，实际上则聚集着拥有"幻影御者"之力的人们。

虽然苍井树并不向往娱乐圈的世界，但为了卷入事件中的同伴，他还是加入了弗尔托纳事务所，并以艺人和幻影御者的身份而不断努力。无论何时，他都能以温柔的态度对待所有人，这份正直和强烈的责任心最终得到了众人的认可，也让他成长为团队的领袖。

角色性能

武器	剑
擅长属性	电击
固有弱点	枪、火炎
固有耐性	电击

作为本作的主角，苍井树完美继承了《女神异闻录》系列"中主角擅长"电人"的特点——不仅擅长使用电击属性的魔法，而游戏里的同伴无论男女老少，统统都会被他"电"得神魂颠倒。角色本身的各项数据比较平均，没有明显的优缺点，既能作为伤害输出，也能习得回复和辅助系技能，定位颇为全面。电属性魔法在前期可以轻松解决不少杂兵，而后期可以习得优秀的对龙特效技能，在多场关键的BOSS战中能够起到非常重要的作用。



搭档幻影 克罗姆

——来自异世界的神秘领主

●CV：杉田智和

织部翼

——造星物语的女主角

●CV：水濑祈

角色介绍

苍井树的青梅竹马，不仅长相可爱，身材也十分出众。和很多普通的高中女生一样，她对明星偶像也怀揣了憧憬，是弗尔托纳事务所旗下艺人"Kiria"（黑乃雾亚）的超级粉丝。

在一场演艺圈的出道面试中，因为突发事件而被带入异世界的她，在苍井树的帮助下觉醒了自身的"表演力"而成为幻影御主，也因为这个契机而知晓了在五年前那场事故中失踪的姐姐的去向。为了亲人和自己的梦想，她加入了弗尔托纳娱事务所。作为一名新人偶像，织部翼十分勤奋努力，只要有想做的事便会不顾一切勇往直前，即便常常因为笨手笨脚而把事情搞砸，依然毫不退缩，保持着积极明朗的态度，最终成长为不逊于前辈们的人气偶像！

角色性能

队伍中最强大的回复系角色，虽然武器为长枪，不过输出技能方面以冲击系魔法为主。织部翼不仅很早就可以使用各种回复技能，到了后期还可以让我方在场所有角色的HP全部回复，以及复活战斗不能的角色等等，在一些棘手的BOSS战中起到了非常关键的作用，能够在高伤害的战斗中有效维持住场面——其他队员基本只要专心输出即可，完全由她在每回合将全员的HP回满，即便是高强度的持久战也可以通过这样的方式取胜。

武器	枪
擅长属性	冲击
固有弱点	斧、弓、冲击
固有耐性	剑

不过织部翼的防御力是所有人中最低的，虽然由于HP上限较高一定程度上弥补了这一缺陷，但还是请尽可能保证她的安全。另外她的固有技能"トラポート"非常实用，可以在迷宫中直接返回事务所。



搭档幻影 希达

——守护着织部翼的天马骑士

●CV：早见沙织

赤城斗马

——蕴藏英雄之魂的热血青年

●CV：小野友树

角色介绍

苍井树和织部翼的好友，并且比他们两人都更早成为幻影御者，也是弗尔托纳事务所的艺人。从平常的言行中便不难看出他热血和冲动的一面，无论是工作上还是私下里，无时无刻都想着成为“英雄”，比起思考更喜欢不顾一切的行动，因此也常常因此而失败。不过在好友的鼓励和帮助下，以及自己心中怀揣的那份对“变身系超级英雄”的强烈憧憬，斗马最终如愿以偿地登上了特摄节目的主演之位。

角色性能

和织部翼一样使用长枪为武器的角色，主要负责伤害输出，擅长火炎属性的物理和魔法技能。由于在物理属性上和织部翼重合，而回复型角色又难以舍弃，甚至火炎属性的技能也并非其独有，因此很多时候为了保证队伍中技能的丰富性，赤城斗马并不会是优先考虑的角色。不过他的攻击力是所有角色中最为出众的，满腔热血的冲劲也很值得欣赏（笑）。

武器	枪
擅长属性	火炎
固有弱点	斧、冰结
固有耐性	剑、火炎

搭档幻影 凯因

——勇猛的骑士

●CV：増田俊树

黑乃雾亚

——帅气的首席乐者

●CV：南条爱乃

角色介绍

弗尔托纳事务所的当红艺人，也是深受众多年轻人追捧的歌手，无论是长相、歌声、舞台表演，都无可挑剔。在以“Kiria”之名进行演艺圈活动的同时，雾亚也是一位非常出色的幻影御者，以丰富而强大的魔法技能见长。

舞台上的她总是以冷酷帅气的形象出现，平日里也几乎维持了这一形象，不过实际上内心里却藏有小女孩般可爱纯真的一面，比如对从小陪伴自己的小熊玩偶念念不忘。但这种面对观众时所塑造的形象和自我个性所形成的冲突也让她感到迷惑和烦恼，不过在主角的开导下，她开始正视自己的内心并逐渐在舞台上呈现出可爱的一面，让这种看似对立的冲突感，成为了自己独特的个人魅力。

角色性能

队伍中惟一一个纯魔法型角色，没有任何物理属性的技能，因此黑乃雾亚的魔力值最为出色，EP上限更是远超其他角色许多，相同等级下的EP值甚至能达到物理型角色的两倍左右。另外她可以习得的魔法属性相当广泛，除了自己的弱点“电击”以外，包括“万能”在内的其他属性魔法皆不在话下，泛用性很高，因此也是队伍中的常驻角色，基本上面对各种敌人都能游刃有余。不过比较遗憾的是，由于固有弱点是剑和电击的原因，在一些关键的BOSS战（如最终BOSS战）中，黑乃雾亚并不适合上场。

武器	无
擅长属性	火、冰、冲击、灵性、肉体
固有弱点	剑、电击
固有耐性	不固定

搭档幻影 萨莉亚

——禁咒的使者

●CV：阿久津加菜



弓弦 艾莉欧娜拉
——以好莱坞为目标的混血少女

●CV：佐仓绫音

角色介绍

在游戏中期加入弗尔托纳事务所的年轻女演员，昵称“艾莉”。有着北欧系混血血统的她，不仅是事务所里数一数二的大美人，同时也是不折不扣的“傲娇担当”，明明有着如大姐姐般照顾他人的好性格，却常常表现得满不在乎。

虽然艾莉算是主角的后辈，但作为幻影御者却有着更丰富的经验，只是经常会和自己的搭档拌嘴吐槽，实在没有什么前辈的榜样。而在演艺圈方面，艾莉主要还是进行剧集、电影等方面的演出，向往着终有一日能够进军好莱坞。而在与主人公的交往中也逐渐丰富着自己的情感，并领悟出表演的真谛，圆了自己的好莱坞之梦。

角色性能

武器	弓
擅长属性	电击、火炎
固有弱点	斧、冲击
固有耐性	电击

使用弓作为武器的纯物理型角色，带有属性的招式皆为物理系并以电击和火炎为主，在技能的输出伤害上有着不错的表现。不过除了独有的弓属性技能外，其他并没有特别突出的地方，因此从实用角度方面来看，更多的时候是在有弱点针对性的迷宫或者战斗中才有上场的价值。



搭档幻影 卫欧鲁
——华丽的弓手

●CV：小上裕通



源真守
——弗尔托纳事务所里的小妹妹

●CV：福原香织

角色介绍

弗尔托纳事务所旗下的艺人，目前还是一名小学生。年纪虽然不大但心智成熟，在待人处事方面的礼数十分周到。目前正在儿童电视节目——《微波炉偶像☆真守琳》中，以“真守琳”的艺名活跃着，可爱的表现也让她赢得了极高的人气，甚至连事务所内的教官大叔都是她的死忠，甚至还为了她和主角“争风吃醋”。

虽说在节目中以可爱的偶像身份出现，但源真守有着与其年龄不符的兴趣，尤其喜爱昭和时代的歌谣以及传统服饰。为了遵守制作人制定的演出风格，她不断压抑自己的真实愿望，却终于在某一天彻底爆发，不过也正是借由这一次的暴走，让她终于大声地呐喊出自己内心真实的想法，并得到了众人的理解。可爱的偶像“真守林”并没有因此而消失，同时也将传统之美尽情地展现在观众面前。

角色性能

虽然只是娇小可爱的小学生，但真守在队伍中可是充当着“最强之盾”的角色，强大的守备力可以让大多数敌人的攻击如同挠痒痒一般（只要不是针对自身的弱点），在加上本身的HP上限也偏高，因此非常“耐扛”。除此之外，她还能习得一定几率替同伴承受攻击、被攻击时一定几率开启防御的被动技能，以及减少我方所受伤害的固有技能，有她在场的话可以让队伍整体的防御更上一层。

另外，真守可以习得电击、冰结和冲击属性的物理技能，推荐以冰结属性技能为主。而她不仅守备力出色，伤害输出也非常可观，因此也是推荐常驻队伍的主力角色之一。

武器	斧
擅长属性	电击、冰结、冲击
固有弱点	剑、火炎
固有耐性	枪、冰结



搭档幻影 多卡
——坚不可摧的重骑士

●CV：竹内良太



角色介绍

对于各种演出都能游刃有余的当红艺人，就连同样出色的黑乃雾亚也对他另眼相待，无论作为偶像还是幻影御者，都有着一流的实力。

游戏中初登场时作为对手出现，孤傲的个性让他如同万年冰山一般，完全不流露出任何的情感波动，外人更是难以接近。由于他的父亲在五年前发生的“开幕式消失事件”中被卷入异世界而不知所踪，被复仇的信念蒙蔽了内心的弥代出现在弗尔托纳事务所，并企图阻挡幻影御者们。最终在了解了事件背后的真相后，他决定加入弗尔托纳事务所与众人一起努力，并逐渐敞开心扉。虽然平日依然努力维持冷峻的一面，但却暴露出了自己在生活上“天然”的一面，是个典型的外冷内热的家伙。

角色性能

剧情中期偏后入队，因此角色本身的性能颇为优秀，能攻能守且可以习得的属性技能也很广泛。虽然和主角一样是以剑作为武器，不过他在物理技能的威力和种类上都比主角更加突出，擅长大范围的攻击和反击系技能，在面对物理系为主的敌人时很有优势。属性技能方面弥代可以习得火炎、电击、冲击三个种类，足以应付绝大多数的场面，因此如果习惯在队伍中安排一名高输出且全能型的物理角色，那么可以根据敌人的弱点在真守和弥代之间切换。

武器	剑
擅长属性	火炎、电击、冲击
固有弱点	枪、电击
固有耐性	火炎



基本操作

日常流程

按键	功能
左摇杆	角色移动
十字键	选择项目
A键	确定/选取
B键	取消
X键	对话快进/跳过剧情/打开大地图
Y键	打开系统菜单/自动对话

迷宫探索

按键	功能
左摇杆	角色移动
十字键	视角调整
A键	调查
B键	取消
X键	快速挥剑
Y键	打开系统菜单

战斗中

按键	功能
十字键	切换选项/指令
A键	确认
B键	取消/跳过战斗演出
X键	自动战斗

GamePad触屏

由于Wii U特殊的GamePad手柄，游戏中很多信息的显示和操作都会通过手柄的触屏来进行显示和操作。

■日常流程

有关主线剧情（MAIN STORY）、支线任务（SIDE STORY）的流程信息，各角色的交流内容（USER）以及各场景的地图分布（MAP）均在下屏显示，玩家可通过触摸底部四个标签按钮进行切换。

当提示需要进行重要TOPIC的接收和发送时，必须在GamePad屏幕上通过触屏的方式来完成。

■迷宫探索

探索过的迷宫地图及各种标识提示都会显示在触摸屏上，玩家可以拖动屏幕进行查看，点击右侧中央的按钮则会自动定位到玩家的当前位置。

■战斗中

敌我双方的详细信息均会显示在触摸平上，点击对应角色的头像可以进行切换和查看。

难度选择

游戏初始分为简单（イージー）、普通（ノーマル）和困难（ハード）三种难度，另外还有两个隐藏难度：友好（フレンドリー）和疯狂（ルナティック）。除了疯狂难度外，其他四个难度都可以在游戏开始后，前往系统菜单中在任意时刻进行调整。

难度	特点	开启条件
友好	对敌伤害150%，受到伤害为50%，报酬高、武器熟练度、舞台等级上升速度快。重要战斗前会显示推荐等级。	简单难度下Game Over一次后，系统会提示开启，之后可到菜单中切换。
简单	对敌伤害125%，受到伤害为80%，报酬高、武器熟练度、舞台等级上升速度快。重要战斗前会显示推荐等级。	初始可选
普通	无加成	初始可选
困难	对敌伤害80%，受到伤害为120%，遇敌后先手率降低、逃跑成功率上升。	初始可选
疯狂	对敌伤害50%，受到伤害为150%，遇敌后先手率降低、逃跑成功率上升。中途不可变更难易度	任意难度通关后可选

游戏菜单



在游戏中按Y键即可打开菜单，进行存档在内的各项操作，因此本作可以在战斗以外的任何时刻随时进行存档和读档、非常方便。菜单中各个项目作用如下：

Skills

查看所有角色习得的技能，可以在战斗外使用的技能会优先被排在前列，最常用的就是回血技能。而像是翼的固有技能“トラポート”（直接返回事务所），或是雾亚的固有技能“ライトマ”（显示迷宫中的陷阱）等，都非常实用。

Goods

查看或使用当前所拥有的道具。

Coordinate

查看并更换角色的装备，包括武器、饰品和服装。

Artists

查看各个角色的详细信息，把包括能力值、舞台等级、技能习得情况等，不能参战的重要角色也包含在内。

Casting

编队，调整出战角色和待机角色。

Analysis

查看已经遇到的所有幻影的具体情报，包括外形、弱点、属性等。

System

进行读档和存单（可随时进行），以及调整各项系统设定。

常用设施介绍

フォルトナ事务所



主角所在的演艺事务所，相当于大本营一样的存在，有各种设备供玩家使用。

1. 入口处右侧桌上的笔记本电脑：查看各角色支线任务的完成情况

2. 沙发旁的自动贩卖机：购买各种饮品让角色完全恢复，不同饮品会带来额外的加成效果。

3. 社长办公桌旁的陈列架：查看在游戏中取得的各项数据和纪录

4. 最里侧的蓝色门：进入繁花宫殿，进行各项合成操作。

另外，书架、CD架等地方可以不定时调查一下，可以获得一些特殊的贵重品。

繁花宫殿（Bloom Palace）

从事务所可以来到繁花宫殿，在这里与名为Tiki的少女对话，就可以进行武器、固有技能的合成，以及幻影的转职。

1. カルネージ・ユニティ：用于合成每个幻影的武器，具体参考后文中角色成长的武器部分。

2. レディアント・ユニティ：用于合成每名角色的固有技能，具体参考后文中技能系统的固有技能部分。

3. クラスチェンジ：进行每个幻影的转职，具体参考后文中角色成长的转职部分。



涩谷

在涩谷，常用的设施一般为两处。

1. 乌头目艺能塾（Lesson studio）：主人公和伙伴们进行艺能训练的地方，一般用于推进主线流程，在衔接章节中进入这里，便可以进行下一章的故事。

2. 便利店：游戏中惟一可以购买物品的地方，分为普通店员和带面具的特殊店员，与后者对话可以购买到物反镜、魔反镜等更加实用的战斗道具。

战斗系统

画面元素



①选项轮盘

屏幕正下方以轮盘的形式显示各个操作选项，通过十字键左右进行切换，各选项作用如下：

选项	作用
ATTACK	普通攻击
SKILL	选择使用普通技能或SP技能
GOODS	打开道具菜单
GUIDE	防御
TACTICS	战术指导，设定好后按X键进行自动战斗时，可以让角色按照设定好的战术倾向行动
ESCAPE	脱离战斗，有一定失败几率
CHANGE	切换场上战斗人员（主角不可用）

②行动顺序轴

以头像的方式显示敌我双方的行动顺序，当前攻击的角色会处于行动轴最左端。玩家可以以此来思考后续的发展，判断敌人是否会对我方造成致命威胁，最终决定每名角色的行动方案，对于战术判断有着非常重要的作用。

另外在选择攻击对象时，行动顺序轴上还会以箭头的形式指示出该名敌人在行动轴上的位置，这样即便场上有相同敌人时也可以准确判断位置，玩家可以考虑优先解决掉位置靠前的敌人，从而为己方角色创造更多行动机会。

行动轴的左侧显示的是当前进行的回合数，在一些要求"x 回合内取胜"的战斗中请留意这里的数字变化。

③队伍情报

显示当前参战的三名角色的基本状态，包括等级、HP/EP 使用情况、以及是否带有正面或负面的效果加成等。更具体的角色情报可在 GamePad 触摸屏上进行查看。

④SP技能槽

发动 SP 技能所需的技能槽，共有 3 条。在战斗中会自动累积。

回合制战斗

游戏采用回合制的战斗方式，我方最多可有三名角色上场，其余角色待机。除了主角以外的另外两名角色，可以在战斗中根据情况更换为其他待机角色上场，更换角色的操作不会占用行动回合，依然可以进行攻击、防御等操作。

在战斗中按 X 键为自动战斗，默认情况下每名角色都会以普通攻击（ATTACK）轮流攻击敌人。

攻击属性

攻击属性共 10 种，分别为：剑、枪、斧、弓、火、冰、电、冲击、灵性和肉体。其中剑、枪、斧、弓为最基本的纯物理属性，后 6 种则既可以是纯魔法，也可以是在物理属性的攻击中附加。

敌我双方对于这 10 种属性都有各自不同的耐性或是弱点，我方角色除了一些固有耐性或弱点外，还可以通过装备武器或是习得技能后进行相应的补正。而敌对幻影的弱点和耐性一般是固定的（少数特殊敌人会在战斗中变更），玩家甚至可以通过其职业特点进行判断，比如天马骑士类的幻影弱点一般是弓和冲击，而斧属性的幻影一般弱点是剑，至于确切的情报则需要在战斗中逐渐摸索。

已经确定的弱点及耐性情报，之后在战斗中选择敌人时便可以查看，并且当玩家在选择技能时，若是该技能属性正好针对某个敌人的弱点，那么该名敌人的身上就会显示绿色叹号，方便玩家进行选择。



连携攻击（Session）

针对敌人的弱点使用对应的属性攻击可以让敌人进入 Weak 状态，从而让其他角色形成连携攻击。初始时只有场上的其他两名角色可以参与到连携中，而随着角色的增加并提升其舞台等级后，通过习得特殊的固有技能，能够让待机状态的角色也参与到连携中。

而比较特别的是本作的"群体攻击"，即便是使用群体攻击的技能，也依然要选择其中一个敌人作为连携攻击的目标，因此如果所使用的技能只针对某个敌人的话请将聚光灯选择到那名敌人身上，否则就算造成 Weak 状态也无法引发连携攻击。

另外，连携攻击并不是百分百命中的，同样受敌我双方闪避和命中率的影响，若是中途某个角色的攻击 miss 了，那么连携攻击便会终止。

连携攻击的途中敌人 HP 降为 0 后，会自动切换到同场其他敌人进行输出，若无其他敌人则进入 OverKill 模式，仍然对该角色进行攻击直到连携结束，每一次连携都将获得额外的奖励。



■注意

连携攻击并不仅仅是玩家一方可用，敌对幻影同样也会拥有连携攻击。因此尽量不要让被敌人攻击属性克制的角色上场，否则便会自食苦果。如果实在无法避免的话，那么可以优先解决掉这样的敌人。

负面状态

本作同样有各种负面状态，除了最基础的降低攻击、防御、命中等，还有睡眠、混乱、魅了、封印、炎上等等，会对正常的战斗产生非常不利的影响。除了可以通过技能或道具来消除负面状态外，还可以通过习得对应的被动技能，来提高对负面属性的耐性。

技能系统



本作的技能系统一共分为5种，下面为大家一一详解。

Command Skill（指令技能）

最基本的技能，消耗相应的EP即可发动。除了初始技能外，Command Skill全部都是通过武器来习得，不同的武器都带有各自的技能，装备武器并随着熟练度的增长就可以学会对应的技能，当习得该武器的全部技能后会显示为Master，此时可以去繁花宫殿中合成新的武器并继续学习新的技能。

到了游戏中期，熟练度为Master的武器亦可以继续合成强化，若继续装备这款武器依然可以习得已有的技能，同样的技能再次习得后会在技能名后以+n表示，此时该技能的威力上升，或是所需要的EP消耗量降低。不同的技能有不同的强化上限，并不能无限叠加。

每名角色初始时可以习得6种Command Skill，当舞台等级达到13后，则可以通过合成固有技能增加一个技能槽，也就是7种。当Command Skill的数量达到上限后，习得新的技能时必须覆盖原有的某个技能，或是直接按X键舍弃。玩家可以根据角色本身的特点，以及自己的培养思路进行取舍。

Session Skill（连携技能）

本作的关键系统，当第一个角色击中敌人的弱点造成“Weak”后，如果队伍中其他角色具备对应该技能属性的Session Skill，就能够引发连携攻击并持续形成高段连锁，给予敌人重创。由于Session Skill不消耗EP，且连携攻击的每一下都可以获得额外的奖励，因此重要程度不亚于Command Skill。

Session Skill的名称一般为“A追の××”，其中“A”为前一名角色的技能属性，“××”则为该Session Skill的技能属性，并会继续按照这样的规则来形成连携，甚至于第一位攻击的角色使用某种带属性的攻击道具后，也可以引发连携。

和Command Skill一样，Session Skill也是通过不同武器的熟练度来习得，相同的Session Skill也可以重复习得，并以+n的方式叠加，提升威力。每名角色最多可习得6种Session Skill，超过后必须有所取舍。

Passive Skill（被动技能）

Passive Skill即为被动技能，顾名思义无法主动使用，一般是为角色提供各种能力上的加成。比如强化各种能力的点数值、增加某种属性攻击的威力或是赋予角色某种属性的耐性等等，一般有两种思路：尽可能消除角色的弱点属性、或是强化角色所擅长的攻击类型。

Passive Skill同样通过武器来习得，部分Passive Skill可以重复习得并以+n的形式叠加。每名角色初始时可以习得6种Passive Skill，当舞台等级达到16后，则可以通过合成固有技能增加一个技能槽，也就是7种。

Extra Skill（特殊技能）

Extra Skill包含“スペシャルパフォ－マンス（特殊表演力）”、“アドリブパフォ－マンス（即兴表演力）”和“デュオア－ツ（双人演出）”三种。基本上都是在主线剧情或是完成支线任务后获得，属于非常强力的特殊技能，三种Extra Skill之间有所差异，具体如下：

■特殊表演力

特殊表演力的Extra Skill即为SP技能，需要消耗对应的SP槽才能发动，除了非常强力以外，大多数SP技能还可以无视敌人的弱点属性，直接造成Weak状态，从而引发连携攻击。

苍井树

技能名	SP	属性	效果	习得条件
モデルポ－ズ	2	—	我方全体成员增加一个行动回合	第2章衔接章节开始
虚空斩波	1	物理·剑	给予单个敌人大伤害，一个行动回合内武器属性耐性降低	初次合成武器
震天大雷	2	物理·电击	给予全体敌人大伤害，一个行动回合内全属性耐性降低	初次转职

织部翼

名称	SP	属性	效果	习得条件
デビュ－スマイル	1	—	回复我方全体HP，三个回合内提升防御力、命中、回避率	完成部翼支线1
エアリアルダンス	2	物理·枪	给予全体敌人大伤害、三个回合内我方HP自动回复	初次合成武器
グランドフィナ－レ	2	物理·冲击	给予全体敌人大伤害、我方HP、EP根据连携攻击的次数进行回复	初次转职

赤城斗马

名称	SP	属性	效果	习得条件
ガイアの囁き	1	—	两个行动回合内自身蓄力&三个行动回合内我放全体攻击力、命中、会心率上升	完成斗马支线2
暴虐のスロットル	1	物理·火炎	给予单个敌人大伤害、物理属性的连携攻击全部变为暴击	初次合成武器
爆速のエクスタシ－	2	物理·火炎	给予全体敌人大伤害、HP越少则威力提升越多	初次完成转职

黑乃雾亚

名称	SP	属性	效果	习得条件
パステルアワ－	1	—	给予全体敌人混乱、魅了、气绝、回复我方全体异常状态	完成雾亚支线2
ディ－プフリ－ズ	1	魔法·冰结	给予多名敌人2~8回小伤害	初次合成武器
オ－バ－フリ－ズ	2	魔法·冰结	给予全体敌人大伤害、回合数越多威力越高	初次转职

弓弦艾莉				
技能名	SP	属性	效果	习得条件
ホラ－・ハンタ－	1	魔法・万能	吸收单个敌人的HP、EP，并赋予魅了效果	完成弓弦支线2
イッツ・レイト	1	物理・弓	给予单个敌人大伤害，一定几率造成濒死	初次合成武器
オ－ル・デッド	2	物理・弓	给予全体敌人大伤害、一定几率造成即死	初次转职

源真守				
名称	SP	属性	效果	习得条件
レンチン☆ハ－ト	1	—	回复我方全员HP，并可再次行动	完成源真守支线1
レンチン☆ソウル	1	—	以HP全回复状态复活我方全体战斗不能角色，并可再次行动	完成源真守支线2
雨音のメモリ－	1	—	三回合内我方全の攻击力、防御力上升、回复所有异常状态	完成源真守支线3
アックスボンバ－	1	物理・斧	给予单个敌人大伤害、一个回合内对我方进行庇护	初次合成武器
大切断	2	物理・斧	给予全体敌人大伤害、消去对方全员的辅助效果	初次转职

剑弥代				
技能名	SP	属性	效果	习得条件
谜の转校生	1	—	对敌方全员造成气绝状态，并再次行动	完成弥代2支线
怨敵調伏	1	物理・冲击	给予单个敌人大伤害、获得反击状态	初次合成武器
因果切断	1	物理・剑	、获得反击状态＆连携攻击必定命中且威力持续上升	初次转职

■即兴表演力

即兴表演力的 Extra Skill 则为随机发动，习得后在战斗中使用 Command Skill 时，有一定的几率会变更为对应属性的即兴表演力，不仅有大魄力的过场演出，伤害和攻击范围也大幅提升，同样可以无视弱点属性引发连携攻击。

■双人演出

双人演出的 Extra Skill 会在连携攻击时随机出现，画面的左右下方两侧会显示可以发动的双人演出种类，按下 L 键或 R 键即可选择其一。当正在进行的连携攻击全部结束后，便会接上双人演出的攻击，不仅场面华丽，之后会无视敌方的弱点属性，继续衔接上新的一套连携攻击，非常过瘾。



游戏中一共有 8 种双人演出技能，具体效果及取得条件如下：

技能名	发动角色	攻击属性	技能效果	习得条件
フォーリンスター	苍井树・织部つばさ	物理・枪	单体大伤害、己方全角色复活	翼支线3完成后，且满足特殊条件*
ドリームキャッチャー	织部つばさ・弓弦エレオノーラ	魔法・万能	单体大伤害+魅了状态、己方全角色HP大回复	バリィ支线2完成后
Give me!!	织部つばさ・黑乃雾亚	魔法・冲击	单体大伤害、己方全角色HP全回复	雾亚支线3完成后
ラストランペイジ	赤城斗马・剑弥代	物理・剑	单体特大伤害	斗马支线3、弥代支线3完成后与舞子对话
クレイジーサーカス	赤城斗马・织部つばさ・	物理・火炎	单体大伤害+毒状态	斗马支线3、弓弦支线3完成后与舞子对话
ジ・エキシビジョン	黑乃雾亚・剑弥代	魔法・火炎	全体大伤害、选择敌人追加伤害	剑弥代入队后与舞子对话
放课後ばっくあれー	源まもり・バリィ	物理・斧	单体大伤害、全角色HP和异常状态回复	バリィ支线2完成后
ラブ・フォー・ユー	源まもり・チキ	魔法・冰结	全体大伤害、SP槽上涨1/2	真守支线2、Tiki支线2完成后与舞子对话

主线剧情

需要注意的是，第一个双人演出的技能“フォ－リンスタ－”除了要完成翼的支线 3 外，还必须符合特殊条件，就是好感度点数要达到 30 点，除了完成翼的支线会给予点数外，主线剧情中一些对话的选择也会影响到点数取得，可以取得点数的对话和选项如下：

对话	选项	获得点数
序章与翼的对话中	うん、すごい。	1
	…『きりあ』?	0
序章与舞子的对话中	分かりました	1
	そう言われても…。	0
第1章与翼的对话中	今後の芸能活动のこと?	0
	もしかして…アヤハさんのこと?	1
第1章与雾亚的对话中	うまかつたと思います。	1
	自分のことだけで手いつぱいで…。	0
第1章与雾亚的对话中	これは?	1
	デートの誘い?	0
第1章与舞子的对话中	お愿いします。	0
	お断りします。	1
第2章与斗马的对话中	分かつた。	1
	ちょっと面倒かも。	0
第2章与弥代的对话中	言いすぎじゃないですか?	0
	游びじゃない。	1
第2章与翼的对话中	见てみたかつたな…。	1
	それでも嫌なヤツだ。	0
第2章与翼的对话中	どんな仕事?	0
	紧张してる?	1
第2章与翼的对话中	じゃあ、付き人としてついてくよ。	0
	どんな水着でも似合うと思う。	1
第2章与翼的对话中	ツバサらしかつた。	1
	アダルト分が足りないと思う。	0
第4章与翼的对话中	今は役になりきるんだ!	0
	落ち着くんだ、ツバサ!	2
第5章与翼的对话中	そうだよ。	2
	ツバサが出てること、忘れてた。	0
	なんで水着姿じゃないんだ?	0
第5章，こ、このままじゃ世界が…!	落ち着くんだ!	2
	ブル－ムパレスに戻ろう。	0
第5章，こ、このままじゃ世界が…!	まだ终わりじゃありません。	7
	そうですね…。	0

支线剧情

翼的支线任务	选项	获得点数
支线1与翼对话	そうだね。	0
	握手…俺ともしてほしいな。	1
支线2与翼对话	心配してないよ。	1
	小悪魔っていうか…子犬？	0
支线3，大々的に告知もする予定よ！	ついにですか。	0
	やったな、ツバサ。	1
支线3，お前なんかに敗れるもんかあっ！	俺はツバサを信じてる！	1
	それでもやるんだ！	0
	ツバサが新しい传说になれ！	1
支线3与翼对话	ツバサの实力だよ。	0
	こちらこそ、ありがとう。	1
支线1完成后		3
支线2完成后		5
支线3完成后		7

Radiand Skill（固有技能）

每名角色的固有技能，习得后可带来特有的效果，包括了提供特殊加成的被动效果：比如提升 HP/EP 上限、受到致死伤害时 HP 变为 1、加快武器熟练度获得速度等；以及以下可以在迷宫中（战斗外）使用的主动技能，比如瞬间返回事务所、提示迷宫陷阱、增加/减少遇敌等等，可以为玩家带来非常大的帮助。

Radiand Skill 的习得方式，是在得到了相应的“表演力”和所需的素材后，到繁花宫殿中找 Tiki 进行合成，技能槽的数量没有限制。

迷宫相关

本作的迷宫名为“イドラスフィア”，从地图中各个地点开启的光之门中可以进入，每个迷宫的构造都是固定的，并非随机生成。

幻影种类

迷宫中采用可见式遇敌，但敌对幻影并不是一直存在，出现之后过一段时间便会自动消失。关于幻影的出现情况玩家可以根据音效进行判断，主人公的幻影也会以语音的方式来提醒玩家，并在画面右上角显示出不同的颜色。周围无幻影的安全状况为绿色，附近有幻影但尚有一段距离时为黄色，离幻影很近或是被追赶时则显示为红色。玩家还可以通过不同角色的固有技能，来提高或降低幻影的出现几率。

需要注意的是，迷宫幻影的基本种类分为三种，具体如下：

■红色斗篷

最常见的普通幻影，可以挥剑击退，使其变为倒地状态，此时可以绕过避免战斗。若是先击退再触发则有一定几率进入先制状态，在战斗开始后获得更多的行动回合。

■黑色斗篷

小几率出现的强力幻影，等级和实力都远超同迷宫中的其他幻影，非常难缠的对手。和红色斗篷的幻影不同，玩家无法挥剑击退，一旦被其发现后便会穷追不舍。可以通过切换区域，或是主动触发普通幻影进入战斗来回避。

■金色斗篷

稀有度极高的幻影，只会有迷宫中几个特定位置才有很小的概率会出现，打败它可以获得珍稀的素材，用于合成特殊武器等等。金色斗篷的幻影被发现后会立刻逃走，请务必抓准机会追上去，否则一段路程过后就会消失。

宝箱

迷宫中的宝箱分为两个种类，金色宝箱可以任意取得其中的物品，而红色宝箱则需要钥匙才可以开启，一般会有更好的奖励。

角色成长

基本属性

游戏中每个角色都有力、魔力、技、速度、守备、魔防和幸运 7 个种类的属性，升级时会随机分配进行提升，也可以通过道具、技能和转职等进一步加成。另外由于本作采用了随时存档的设定，你若是不嫌麻烦可以通过 SL 大法来“强行”提升某个属性。

舞台等级

包括主角在内的 7 名可战斗角色，除了最基本的人物等级外，还有舞台等级（Stage Rank），最高为 20 级。每提升一次便可获得该角色新的“表演力”，并用于合成新的武器或是固有技能。另外也和角色的支线任务相关。

舞台等级并不会像角色等级那样有明确的经验值槽来提示升级情况，只要在战斗中多使用连携攻击、为队友进行回复等操作就可以自动累积。



武器相关

在前文的“技能系统”部分中有提到，大部分在战斗中所使用的技能都是需要通过武器熟练度来习得。随着剧情推进和幻影转职，繁花宫殿中会解锁越来越多的的新武器，消耗相应的素材后便可合成。

在合成列表中按下 Y 键，可以查看各个所需素材的具体情报，包括稀有度、可入手的场所以及持有这一素材的幻影，非常方便。另外按下 X 键则可以查看武器所带有的技能，此时再按下 Y 键则可以查看技能的详细介绍。

一把武器的熟练度达到上限后即表示已经取得了所有的技能，并

显示为Master，此时可以继续合成强化该武器，不仅能够再次习得对应的技能，该武器的各项基本素质也会随之提升，并在名字后面以+n的方式表示。另外在强化时还有一定几率触发特殊强化效果，Tiki会提示玩家是否追加一定数量的某种素材让武器获得额外加成。

转职相关

主线流程第三章结束后，便会开启幻影的转职系统，前往繁花宫殿中找Tiki对话，并选择“クラスチェンジ”后即可进行。每个角色的幻影都有2种上级职业可供选择，在倾向性上有些许差异。转职后幻影的外形会发生变化，并解锁新的武器种类，对应角色的各项属性值上升，当前等级保留，不会有任何损失。

转职需要关键道具：マスタープルフ。转成高级职业后无法再回到低级职业，但可以再次使用マスタープルフ转到另一个高级职业，同时保留已经解锁的武器。由于一共有7名可用角色，因此想要解锁全员的全部武器，便需要转职14次，需要14枚マスタープルフ，下面给出部分マスタープルフ的取得方式：

主线剧情战斗中获得

主线剧情第三章	打败BOSS咒缚のドーガ后
主线剧情第四章	打败BOSS犯人役ミラージュ后
主线剧情第四章	打败BOSSエクセライ后
主线剧情第三章	打败BOSSガーネフ后

迷宫中宝箱取得

*注：大部分需要在第5章获得破坏封印的技能后才能取得

迷宫	地点
幻想106	先到3F，将蓝色橱窗调整为“右”，破坏封印墙，将红色橱窗调整为“左”，再回去将蓝色女仆调整为“中”，前往2F后从红色女仆装来到目的地。
幻想106	先到B3F，将蓝色橱窗调整为“右”，将红色橱窗调整为“左”，通过蓝色女仆装再通过红色女仆装后取得。
幻想だいたま	下层第二个封印墙壁后，三个宝箱中最左边那个，需要钥匙。
幻想大东テレビ	番组セットB 1F，停止光之流后，通往上层的楼梯边上的房间中。
幻想涩谷	一丁目破坏封印墙后。
幻想ダイバースタジオ	里通路的迷宫中，破坏封印墙壁后进入隐藏通道可找到，需要钥匙。
幻想ダイバースタジオ	液晶パネル下层的宝箱中，需要从“最终话”的4号入口进去，才能取得。
幻想ドルーア	高度54m的迷宫中

支线剧情中取得

完成翼支线3：风はツバサ色
完成斗马支线3：英雄<トウマ>觉醒
完成弥代支线3：死亡演技
完成Tiki支线3：涩谷の中心でチキを叫ぶ



转职后角色性能变化

角色	上位幻影职业	职业特点	HP	EP	力	魔力	技	速さ	守备	魔防
苍井树	マスターロード	各项能力均衡，可习得回复和辅助系技能	103	44	1	10	2	3	0	9
	オーバーロード	大幅强化攻击力和防御力，可习得更丰富的剑属性技能	190	-41	12	1	4	1	7	0
织部翼	ファルコンナイト	强化回复系和冲击属性技能	102	23	2	7	1	5	3	3
	ドラゴンナイト	强化枪属性技能，可习得对敌弱化技能	121	-2	3	6	7	1	5	0
赤城斗马	パラディン	各项能力均衡，可习得辅助技能	178	31	3	7	1	-2	6	9
	ダークナイト	强化火炎属性和对敌弱化技能	130	42	2	14	1	-2	2	8
黑乃雾亚	賢者	可习得高阶魔法和回复系技能	85	10	7	-1	4	3	7	2
	ソーサラー	可习得不同属性的输出性魔法，威力大幅强化	66	48	5	2	7	4	5	0
弓弦艾莉	スナイパー	强化弓属性技能	42	24	11	4	6	1	2	3
	アサシン	强化电击属性技能	139	55	6	10	0	5	6	1
源真守	ジェネラル	防御力大幅提升，且可习得回复技能	213	62	7	3	1	1	8	6
	バーサーカー	降低防御力来换取更高的攻击力	161	36	11	1	4	5	4	2
剑弥代	勇者	注重攻守平衡，也可以习得辅助技能	47	54	4	8	-1	3	4	8
	ソードマスター	强化剑属性技能	154	13	8	1	11	0	2	0

支线任务

所有已出现的支线任务都会在GamePad的地图选项（MAP）中，以黄色的“SIDE”标志表示可触发的位置，而点击GamePad上的SIDE STORY选项可以查看进行中、已完成的支线任务。若是点击USER选项，有支线任务可供触发的的角色还会给你发送地图位置，点击图标后就会自动定位到触发地点，非常方便。

支线任务一旦出现后就不会消失，并且没有时间限制，玩家可以任意挑选喜欢的时间点完成。完成支线任务不仅会给予玩家经验值奖励，对应的角色还会觉醒新的表现力，获得特殊的即兴表演技能等等，完成全支线任务还关系到真结局的达成。而全支线任务的出现条件及流程攻略，可参阅后文的“支线任务部分”

委托任务



在城市各处以及迷宫中，可以遇到一些头顶带有黄色叹号Request的角色或幻影，与他们对话后便可以接受任务，此时叹号变为绿色，当玩家完成任务后则会变为紫色叹号，这个时候就可以再次与其对话，完成委托并获得报酬。

基本上所有委托任务的接受及完成时间都没有限制，少数委托还可以反复进行，全委托任务如下表。

任务编号	任务名	解锁条件	接受时间	接受地点	报酬
1	塗り絵ドミネイタ-	—	第2章衔接章节	東母デパ-ト屋上	饰品：色えんぴつ
2	欲望の開運グッズ	完成7个任务	第2章衔接章节	渋谷(カラビア付近)	ガラスのキャッツアイ
3	お客様の声を包んで	完成11个任务	第3章开始	原宿(クレ-プ・ディア前)	メルマ-ク
4	竜の咆哮	完成13个任务	第4章开始	だいたま展望台	約束のカルテット
5	破けたポケット	完成13个任务	第4章开始	渋谷(セントラル街通り)	三千院薬品の特性数珠
6	萌える徳用セット	完成19个任务	第5章	ダイバ-スタジオ	シャ-ド ×20
7	名作映画の条件	—	第6章开始	幻想ダイバ-スタジオ	萌ほぐしゲルマニウム
8	伝えたい彼への想い	完成5个任务	第2章	だいたま展望台	魔力の香
9	縮めたい彼との距離	No8达成	第6章开始	だいたま展望台	魔力の香
10	渋谷で飲める秘薬	完成4个任务	第2章衔接章节	渋谷(セイレ-ン裏口側)	メルマ-ク
11	渋谷で飲める霊薬	No10达成	第5章开始	渋谷(セイレ-ン裏口側)	メルマ-ク
12	おしゃれなバイト探し	完成11个任务	第2章衔接章节	渋谷(ハチ公広場)	メルマ-ク×2
13	おしゃれなメニュ-作り	No12达成	第4章	原宿(クレ-プ・ディア横)	メルマ-ク×4
14	待ち合わせトラブル	完成14个任务	第3章开始	渋谷(ハチ公広場)	シャ-ド ×10
15	続?待ち合わせトラブル	No14达成	第5章	大東テレビ	シャ-ド ×10
16	注意力ミスディレクション	完成9个任务	第4章	原宿(ANZU STORE TOKYO前)	クラップトラック×3
17	集中力ミスディレクション	No16达成	第6章	原宿(M・M前)	クラップトラック×3
18	庵、一目惚れする	完成9个任务	第3章开始	渋谷(セントラル街通り)	魔力の香×2
19	庵、またも一目惚れ	No18达成	第5章	ダイバ-スタジオ	速さの香×2
20	庵、懲りずに一目惚れ	No19达成	第6章	コズミックエッグ	守備の香×2
21	庵、運命の女に出会う?	No20达成	第6章	渋谷(106前)	力の香×2
22	嗄れた七色の声	完成3个任务	第2章	フォルトナ事務所	クラップトラック
23	薄れ消える毒	No22达成	第2章衔接章节	フォルトナ事務所	クラップトラック
24	言葉にならないグルメ	No23达成	第3章开始	フォルトナ事務所	クラップトラック
25	滑る芸、凍る空気	No24达成	第3章	フォルトナ事務所	クラップトラック
26	脚光に芽生える不調	No25达成	第5章开始	フォルトナ事務所	クラップトラック
27	錆ついたア-ト	No26达成	第5章	フォルトナ事務所	クラップトラック
28	慄く走り屋魂	No27达成	第6章开始	フォルトナ事務所	クラップトラック
29	嵐を呼ぶピンナップガ-ル	No28达成	第6章	フォルトナ事務所	クラップトラック
30	今週のラッキ-スポット1	—	第1章开始	だいたま展望台	宝の鍵
31	今週のラッキ-スポット2	No30达成	第2章衔接章节	原宿(ANZU STORE TOKYO前)	ちびっこキャンディ
32	今週のラッキ-スポット3	No31达成	第3章	東母デパ-ト屋上	ちびっこキャンディ
33	今週のラッキ-スポット4	No32达成	第4章	ヒ-ホ-マ-ト	ちびっこキャンディ
34	今週のラッキ-スポット5	No33达成	第5章	渋谷(鳥頭目芸能塾前)	ちびっこキャンディ
35	今週のラッキ-スポット6	No34达成	第6章	ダイバ-スタジオ	ちびっこキャンディ
36	つややかなドクロの納品	和ヒホ魔店员对话	第2章开始（可反复接受）	幻想だいたま(下層最初)	メルマ-ク
37	荒んだたてがみの納品	和ヒホ魔店员对话	第2章开始（可反复接受）	幻想106(1F入口正面)	メルマ-ク
38	燃え続く魔織布の納品	和ヒホ魔店员对话	第2章	幻想渋谷(入口正面)	メルマ-ク×2
39	鬼女の恨角の納品	和ヒホ魔店员对话	第3章	幻想大東テレビ	メルマ-ク×2
40	深紅の鎧殻の納品	和ヒホ魔店员对话	第4章	幻想ダイバ-スタジオ	メルマ-ク×2
41	そびえる玉柱の納品	和ヒホ魔店员对话	第6章	幻想ドル-ア(高度48m)	メルマ-ク×3
42	迷惑・チェリ-ボイ-ズ	—	第1章	幻想106(5F)	宝の鍵
43	抑制・チェリ-ボイ-ズ	No42达成	第2章	幻想渋谷(三丁目 2F)	宝の鍵
44	撃退・チェリ-ボイ-ズ	No43达成	第3章	幻想大東テレビ	宝の鍵
45	全壊・チェリ-ボイ-ズ	No44达成	第4章	幻想ダイバ-スタジオ	宝の鍵
46	根絶・チェリ-ボイ-ズ	No45达成	第6章	幻想ドル-ア	宝の鍵
47	強者への道	在No48完成中劝诱ニ-グ	第2章衔接章节	幻想ウラハラ	運の香
48	闘技場スタッフ募集中	—	第2章衔接章节	幻想ウラハラ	マスタ-プルフ
49	対決！魅羅亜呪師範	—	2周目第1章开始	幻想だいたま	シャ-ド ×30
50	魔竜神降臨	No47完成	2周目第2章衔接章节	幻想ウラハラ	運の香

斗技场



主线流程第二章结束后，大地图会开启新的地点——原宿。此处的迷宫“幻想ウラハラ”便是斗技场。

斗技场战斗共有四个级别：初级、中级、上级、传说级，需要花费不同的金钱才能进行挑战，另外还有每天参加一次的免费挑战。每场挑战玩家将面对5波敌人，并且完成后最多可选择两次“安可表演”返场挑战，每次返场后可以让获得的报酬数量在前一次的基础上翻3倍。斗技场挑战中无法使用任何道具，无法更换队员，中途逃跑视为失败，无法获得奖励。

不同级别挑战的报酬为对应级别的AC点，累积一定的数量后就可以用于兑换该级别的各种奖品。当AC点达到99后会自动清零，可兑换的礼品列表也会刷新。

主线流程

序章 リインカーネーション

地点：だいたま展望台

接到斗马发来的重要TOPIC，在GamePad上阅读后，得知对方会稍晚才到。于是先绕到大屏幕前，与女主角织部翼对话。之后继续往左进入会场内部，场内在进行新世代的偶像选拔。途中主持人话锋一转，开始说起了翼的姐姐在多年前的失踪事件，并露出狂妄的本性，将所有人都抓入异世界中，唯独男主人公除外。

剧情过后朝着舞台方向绿色叹号标志处前进，按A键调查后选择“手を伸ばしてみる”进入异世界的迷宫“幻想だいたま”中。

迷宫：幻想だいたま

■幻想上层

阅读斗马发来的重要TOPIC，之后随着神秘小女孩的指引前进，沿着惟一的路线来到幻想下层。

■幻想下层

触发被幻影追赶的剧情，见到翼之后，两人心中觉醒的力量解放了幻影，并与他们并肩作战，一同打败围攻的敌对幻影们。这场战基本就是练手，没有任何难度。敌人的弱点是剑、枪和电，完全就是直接撞在了枪口上。

胜利后会解锁地图，点击GamePad右下角的MAP选项即可查看，之后观察地图。从地图上方的门出去，并通过升降机回到上层。

■幻想上层

回到上层后阅读斗马的重要TOPIC，接着触发强制战斗。敌人配置为两个“黑の魔导士”，弱点为枪、火炎、灵性和肉体，敌人的伤害输出较高，注意回复HP即可。之后斗马入队。

接着朝红色圆顶房的位置前进，在目的地左侧有回复点，进入房间后开始BOSS战。

BOSS战：五十院辉　推荐等级：Lv.4

敌人情报

BOSS：Lv6五十院辉

攻击属性	耐性	弱点
剑	斧、冰	枪、火炎、灵性、肉体

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv4キャスパー×2	魔法	火、冰、冲击

战斗要点

当BOSS血量下降到一定程度后会隐去本体，召唤出3个弱电的小怪“ブロブ”，其中一个是BOSS本体。要分辨不难，只要观察哪个帽子中不断有黑影冒出即可，集中火力将其打败BOSS便会再次现身。



迷宫：幻想だいたま

■幻想上层

完成BOSS战后继续找斗马对话，之后出门返回迷宫入口处，在被众多幻影包围之际，南条……呃不，黑乃雾亚突然出现，帮主角一行人击退了暗影，三人回到现实世界中，并统统被拉入演艺圈中，序章剧情结束。

第1章 スタア诞生

地点：フォルトナ事务所

フォルトナ事务所即为大本营，玩家可以先调查一下其中的设施，目前开放的功能比较有限，其中自动贩卖中出售各种饮品，购入后可自动回复全员HP及所有状态。

之后进入有叹号提示的蓝色门房间中，来到“繁花宫殿（ブルームパレス）”，与名为Tiki的小女孩对话触发剧情，此后与角色/幻影成长相关的功能均在此完成。使用“カルネージ・ユニティ”合成新的武器，并与幻影们对话后，返回事务所与社长舞子进行对话，对于对方提出的“演艺能力越高的人则作为幻影御主也就越强”这种一本正经胡说八道的论调深信不疑，顺利地被忽悠进艺能圈这个水深火热的大坑中，并准备开始进行艺人训练。

从事务所左侧的门外出，并读完翼发来的重要TOPIC。大地图上会清楚地标示出各个可以前往的地点，有黄色标记的便是主角目前的所在地，选择“涉谷”并确认即可。

地点：涉谷

按照 GamePad 上的地图提示，前往位于中央的鸟头目艺能塾（Lesson studio），完成课程后触发剧情，并得到了黑乃雾亚演唱会的门票。

查看下屏翼发来的重要 TOPIC 后，得到新的服装并可以更换。之后再次前往前往鸟头目艺能塾，与在那里等待的翼对话，并一同前往观看雾亚的演唱会。之后翼觉醒了新的表演力（Performa）——“ウタゴエノツバサ”，并追截新服装。

演唱会后遭到大量幻影的袭击，敌人竟然是她？而雾亚此刻也展现出幻影御者的实力，为翼挡下了攻击。之后 106 大楼开启新的迷宫“幻想 106”，从大楼右侧的楼梯上去便可前往。（此时去繁花宫殿中与 Tiki 对话已经可以开始使用合成角色固有技能的“レディアント・ユニティ”）

迷宫：幻想106



■1F

从蓝色女仆装的袖口前往左侧地图，来到到摆着模特的蓝色橱窗右侧的门中调查，选择“右のスイッチ”，女仆装的姿势便会变为橱窗右侧模特的样子。之后便可以再次通过蓝色女仆装袖口来到 3F。

■3F

强制出现黑色的强力幻影，不仅等级和各项能力都比普通红色幻影高一个档次，并且无法挥剑击退，如果觉得实力不足的话还是通过切换场景等方式避免和其接触。

再次来到蓝色橱窗，调整为“中央のスイッチ”（调整为“右のスイッチ”并通过后可以发现一个宝箱），之后来到 2F。

■2F

用剑击碎亮起的墙壁后，来到红色女仆装处，通过后直走会触发战斗，推荐等级 Lv.7，记得先做好存档、回复等准备，如果觉得没有把握可以先在附近练练级。（在左侧道路的深处有两个复活药）。敌人为 Lv7 的黑铁の剑士 ×3，弱点是枪和电，很好解决。

完成战斗后解救被困的制作人，后方有两个宝箱也别忘了。之后来到左侧红色橱窗，调整为“右のスイッチ”。在左侧袖口前出发剧情，接着便可以前往 3F。

■3F

往前走一些，右侧有一个传送点，点亮以后方便之后进行传送。进入右侧门中沿着螺旋阶梯向上来到 4F，可以开始本章的第一场 BOSS 战。

> BOSS战　推荐等级：Lv.9

敌人情报

BOSS：Lv13 浊色のペガサスナイト

攻击属性	耐性	弱点
枪	剑	斧、弓、火、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv10深海クラゲ ×2	电魔法	剑

战斗要点

难度不高的战斗，BOSS 会使用带毒的招式，可以提前准备一点解毒药。另外两个杂兵会放电魔法，若是有弱电的角色请小心，开场用先集中用剑属性攻击将它们解决吧。

迷宫：幻想106

■5F

打败 BOSS 后，从右侧楼梯来到 5F。这里有一些特殊的红色宝箱需要钥匙才能开启。通过紫色女仆装的袖口来到另一侧，将紫色橱窗调整为“中央のスイッチ”后，再次通过紫色女仆装的袖口前往 6F。

■6F

来到 6F 往前走一段，右侧有一个传送点。之后往左侧来到最深处，和蓝色的幽灵状幻影对话后，得知“那个女人”从上层走了，不过咱们暂时还没法上去。必须先从橙色女仆装的袖口处下到 5F。

■5F

往前走来到橙色橱窗，调整为“左のスイッチ”，接着从橙色女仆装袖口处返回，击碎彩色墙壁。

返回橙色橱窗处，调整为“中央のスイッチ”，之后从橙色女仆装袖口的右侧前往 6F。

■6F

回到 6F，击碎彩色墙壁后可以回到传送点，之后前往橙色橱窗处，调整为“右のスイッチ”，前方还有一堵彩色墙壁可以打通。接着来到另一侧的蓝色女仆装处，前往 5F。

■5F

再次绕到橙色女仆装处，便可前往最上层 7F。

■7F

左侧岔路有一个宝箱，往前方最深处的岔路前进，便可发现传送点，之后便是本章的最终 BOSS 战了，在这里可以先做好存档的准备。需要注意的是进行 BOSS 战前必须先在繁花宫殿中习得翼的固有技能——折れない翼，此前没学的话就先返回吧。万事俱备后便可前往大楼露台挑战 BOSS。

> BOSS战：インバース　推荐等级：Lv.13

敌人情报

BOSS：Lv16 インバース

攻击属性	耐性	弱点
枪	剑、火、肉体	弓、电、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv12 浊色のペガサスナイト ×2	枪	斧、弓、火、冲击、肉体

战斗要点

这场战斗对弱点为枪的主角比较不利，要格外小心。主角和翼专心对付 BOSS，杂兵则交给斗马用火属性攻击引发连携来解决，避免因为杂兵的攻击而让对方形成连携。两只杂兵都被打倒后还会增员，因此可以留下一只控场，之后依靠电魔法和风魔法的配合解决 BOSS。

BOSS 战后，雾亚入队。第一章主线剧情结束，冰进入衔接章节“インターミッション”。





第1章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要TOPIC，之后可以选择进行已经解锁的支线任务，或是到处闲逛，选择进入鸟头目艺能塾后则衔接章节结束，开始第二章。

第2章 あの子に首ったけ

地点：涉谷

看完翼的出道演出后，正式进入第二章。

和斗马在便利店聊天，发现便利店里多了一个带着面具的可疑店员——“ヒーホーマートの怪しい店员”，此后可在此购买各种战斗相关的实用道具，其也会在流程中发布一些特殊任务。剧情过后树解锁新的服装“ダークアーカイル”，斗马解锁新的服装“アーバンワイルド”。

收到消息后前往鸟头目艺能塾，去犒劳正在努力练习舞蹈的翼，并触发与关键角色剑弥代的剧情，主角从翼那里得到了一张剑弥代的演唱会门票。此后舞子发来讯息表示有重要的事情，于是返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所后遇到另一名关键角色源真守，剧情对话过后在事务所找舞子对话，得知翼接到了泳装写真的工作邀约，并谈到了近期接连发生的模特失踪事件。

读完斗马发来的重要TOPIC后，动身前往“だいたま展望台”。

地点：だいたま展望台

通过大地图来到だいたま展望台，遇到此前解救的制作人旗中并触发剧情。之后读完舞子发来的重要TOPIC，返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所触发剧情，与翼的谈话中得知似乎她的拍照工作不太顺利，两人则再次谈到模特失踪事件，并怀疑系幻影所为。此时源真守跑来报信，表示涉谷发生了异变，众人便立刻前往。

地点：涉谷

幻影袭击事件再次发生，就连舞子也被黑化的摄影师带入了迷宫中。在涉谷的セントラル街附近则生成了新的迷宫——幻想涉谷。

迷宫：幻想涉谷

注意事项

这个迷宫比较特别，各处都遍布着巨大的摄影机，若是不小心被摄影机的镜头照到则会被强制传送会该层迷宫的初始处，摄影机的照射范围为一条直线，但默认是隐藏的，肉眼无法观察，玩家只能根据镜头的方向做大概的判断。不过由于这个时候雾亚已经入队，她的固有技能“ライトマ”能够显示地图中的陷阱，让摄影机的光线具现化，因此在探索前先在Skill菜单中发动，很大程度上能够避免误触。

另外这个迷宫中的小怪开始会使用冲击系和冰系的魔法，以及毒魔法，队伍中若有弱点角色需要小心，并准备一些解毒药以备不时之需。

■一丁目

左侧有摄影机挡住去路，因此先从右侧上楼，来到一丁目3F。直走注意摄影机，下楼绕到一丁目2F。此后会有频繁的上楼和下楼，经过3F、2F、1F、2F后，最终来到二丁目2F。

■二丁目

来到二丁目2F（南侧）后，前方有传送点。之后由于往上的道路被封住了，所以从左侧跳下，来到二丁目1F。之后是又是一段较长的上楼下楼的探索，从1F一直上到3F后，破坏彩色墙壁，之后下楼来到2F，并从断层处跳下1F，再次破坏彩色墙壁后，经过2F最终来到二丁目3F的三个分叉口处。三个分叉口中只有从最左侧跳下才是正确路线。（其它两个分叉口下虽然有宝箱可以拿，但没有回头路，必须自己撞上摄影机后传送回该层起点）。

从最左侧跳下1F后，接着经过2F来到3F，并最终下楼返回二丁目2F北侧后，开启传送点，前方门内就是小BOSS战，请做好准备。



小BOSS战

推荐等级：Lv.19

敌人情报

BOSS：Lv22 率いる绿锖の剑士

攻击属性	耐性	弱点
剑	斧、火	枪、冰、灵性

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv20 黑の弓兵×3	弓、冰	电
Lv17 黑のダークマージ	魔法	剑、斧、冰

战斗要点

由于BOSS会给其他杂兵附加连续行动Buff，以及回血，因此建议先在战斗前储备好SP槽，战斗开始后就先用SP技能一口气先把杂兵解决掉，以免没完没了。这场战斗可以让雾亚参战，冰魔法和降低敌方命中的“スクンダ”都很实用，并且先解决掉小兵后，就不怕因为剑的弱点而被形成连携了。

BOSS战结束后，从场景中另一侧的门进入三丁目。

迷宫：幻想涉谷

■三丁目

来到三丁目，门口处就有传送点。右转到最深处后可以发现蓝色机关，触发后地图中的一些地毯铺开，开启新的道路。经过反反复复的上楼下楼探索后，在2F的另一侧可以找到红色机关，触发后又会有新的道路开启。之后便可以前往3F，又是一番探索后，最终来到三丁目2F的北侧，触发传送点。边上的门通向BOSS所在地“中央广场”，但第一次进入时并不会立刻进行BOSS战，请放心。

■中央广场

第一次来到中央广场后会触发与雕ノ泽的对话剧情，并且一瞬间就被他用手里的相机传送到迷宫的出口。暂时没有对策的众人索性就这么先去看了剑弥代的Live表演，随后返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回事务所后调查右侧的书架，获得贵重品：“舞子の写真集”。剧情过后翼觉醒了新的表演力——“ミテホシイワタ”，随后前往繁花宫殿合成翼的固有技能“辉きの翼：，此时便可以返回幻想涉谷的中央广场挑战本章的最终BOSS。

BOSS战

推荐等级：Lv.24

敌人情报

BOSS：Lv28 ギャンレル

攻击属性	耐性	弱点
剑	冲击	枪、冰

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv22 护卫の剑士	剑	枪、电
Lv21 护卫の蛮族×3	斧	剑、冰、冲击

战斗要点

战斗前请先购买解除封印的道具。BOSS的伤害高并可以连续攻击，因此活用Buff是此战关键。这里推荐树的我方全员防御力上升，以及雾亚的降低敌方全员命中。开场后立刻使用这两个技能并持续施加，再配合翼的全员HP回复，便能维持在一个比较安全的状态。

开场后BOSS会立刻召唤4名杂兵作为其护卫，所有针对BOSS的攻击都会被转移到杂兵身上，因此可以对照敌人情报，针对杂兵的弱点使用相应的技能将他们快速解决。当BOSS的HP值降低到一定程度后，还会再次使用一模一样的召唤。

若是在BOSS战之前就已经积累好了SP值，那么可以在BOSS第一次落单的时候，分别使用翼和雾亚的SP技能。在之后的战斗中SP值的累积速度也颇为可观，此时则可以尽量使用雾亚的冰属性SP技能，不仅消耗低，也可以有效削减BOSS的HP值。

战斗进入到后半段后，BOSS会使用封印魔法，中招的角色将无法使用技能，请及时使用道具解除。敌人残血时会使用连续两次的全场剑属性攻击，因此可以提前把弱剑的雾亚换下去。此招伤害很高，因此不要贪刀，做好防御和回复以免团灭，之后再收拾他不迟。

完成BOSS站后触发与翼对话的剧情，返回事务所后与另一名关键角色弓弦（弓弦エレオノーラ）相遇。第二章主线结束，进入衔接章节。



第2章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要TOPIC，之后开放新的地点原宿，以及斗技场。选择进入乌头目艺能塾后开始第三章。此时主角获得新的个人档案“タレント见习い”，以及特别表演力“モデルポーズ”，斗马解锁新的服装“レッスンモード”。

第3章 ネクストジェネレーション

注：第三章开始后可以到繁花迷宫中进行幻影转职。

地点：フォルトナ事务所

剧情过后，大家讨论了ダイバーTV中有黑幕的可能性，之后在事务所的门口触发与剑弥代相遇的剧情，他竟然是来找Tiki的，并擅自进入繁花宫殿中，与前来阻止的主角一行人开战。这是一场必败的剧情战斗，因此不用做无谓的挣扎，老老实实地做他的剑下亡魂吧。之后由于真守参加的生放送节目突然遭到幻影袭击，于是众人决定赶往事发地大东テレビ，刚来到事务所的弓弦也加入到队伍中。



地点：大东テレビ

来到大东テレビ，触发剧情后开启新的迷宫——幻想大东テレビ。

迷宫：幻想大东テレビ

注意事项

无论是配乐还是建筑风格，都很有古典日式的感觉，这个迷宫中有不少弱点是弓的敌人，刚刚入队的弓弦有不小的发挥空间。

■番组セットA 1F

从标有“西”的房门进入建筑内部，很快就能找到一个幻影，与其对话后接受委托，去点亮建筑四周的灯笼，具体位置如下：

1. 从西侧门出去，门口不远处以及水上的石路上各有一个。

2. 从北侧门出去，门口不远处的水上走廊有一个。

3. 从东侧门出去，不远处的石路上有一个。

调查途中可以顺便把挡在石路上的彩色墙壁击碎，方便之后通行。点亮四盏灯笼后，回去向刚刚的幻影报告，他会开启身后的道路，之后便可以前往上一层——番组セットA 2F。

■番组セットA 2F

上楼来到番组セットA 2F，右转直走，可以发现和1楼一样的幻影，与其对话后获取关键信息（幻影的对面是一个传送点）。

之后继续往前进入标有“北”

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



的房间中，和门口处的幻影交谈，接受新的委托，并得到两个关键道具——明かりの素。此后则必须依照下面的顺序进行操作，方能最终完成任务：

1. 左拐进入北侧房间中的“雪洞ノ间”，和里面的幻影交谈后，点亮一盏灯（左右随便选一个即可），并再次对话。

2. 前往西侧房间，右拐进入“雪洞ノ间”，这里有三盏灯亮着，与房间中的幻影交谈后，熄灭其中一盏，获得一个道具后再次对话。

3. 前往南侧房间，右拐进入第一间“雪洞ノ间”，有两盏灯亮着，随便熄灭一盏，获得一个道具，并与房间中的幻影对话。

4. 从南侧“雪洞ノ间”出来后右拐继续前往最深处，也就是东边的“雪洞ノ间”，这里三盏灯全是熄灭的，全部点亮后与房间中的幻影对话并触发剧情。

完成以上4步操作后，返回最开始2F附近的幻影处，交谈后其身后的道路开启，之后便可以通过标有“东”的房门，来到番组セットA 1F的另一侧。

■番组セットA 1F

进入东侧门后，左拐最深处有一个宝箱，右拐便可以下楼来到番组セットA 1F的。此时左拐的话最深处东侧房间中有两个宝箱，如果直走来到拱桥前，便可以准备进入第一大舞台，迎接本章第一场BOSS战。

BOSS战

推荐挑战等级：LV27

敌人情报

BOSS：Lv28 混色のペガサスナイト

攻击属性	耐性	弱点
枪	剑、火、冰、肉体	斧、弓、电、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv28 赤革の蛮族×2	斧	剑、冰、灵性
Lv28 朱の魔道士×2	风	剑、枪、斧、火、灵性

战斗要点

推荐让雾亚和弓弦参战。开场后敌人会使用各种降低我方状态的技能，由于BOSS的主要攻击是枪属性，弱枪的主角要小心，并且赤革の蛮族持有枪属性Session，因此务必先集中火力干掉这个杂兵，以免被形成连携。

当BOSS的HP下降到一定程度会召唤两只枪属性攻击的护卫のペガサスナイト（弱电、弓）以及1个朱の魔道士，同样有可能针对主角弱点形成枪属性连携，因此也依然是首要对付的目标，此时弓属性的弓弦就承担起了主要输出的职责。

完成BOSS战后，往前进入番组セット B1F。

迷宫：幻想大东テレビ

■番组セット B1F

往前进入标有“西”的房间，里面有一个传送点。和房间中的幻影交谈，被要求唱一首歌，但没有人了解这首歌，于是大家决定返回乌头目艺能塾查找线索。

地点：涉谷

前往涉谷并进入乌头目艺能塾中触发剧情，这里不快进剧情的话可以多听一听这首名为《テ？イア☆マシ？ヨ！ Sweet?》的新歌，雾亚也因此觉醒了新的表演力——イロハニトドケ。之后返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所后，到繁花宫殿中换成雾亚的新固有技——七色の歌声。此后便可以返回刚刚的迷宫中进行下一步探索了。

迷宫：幻想大东テレビ

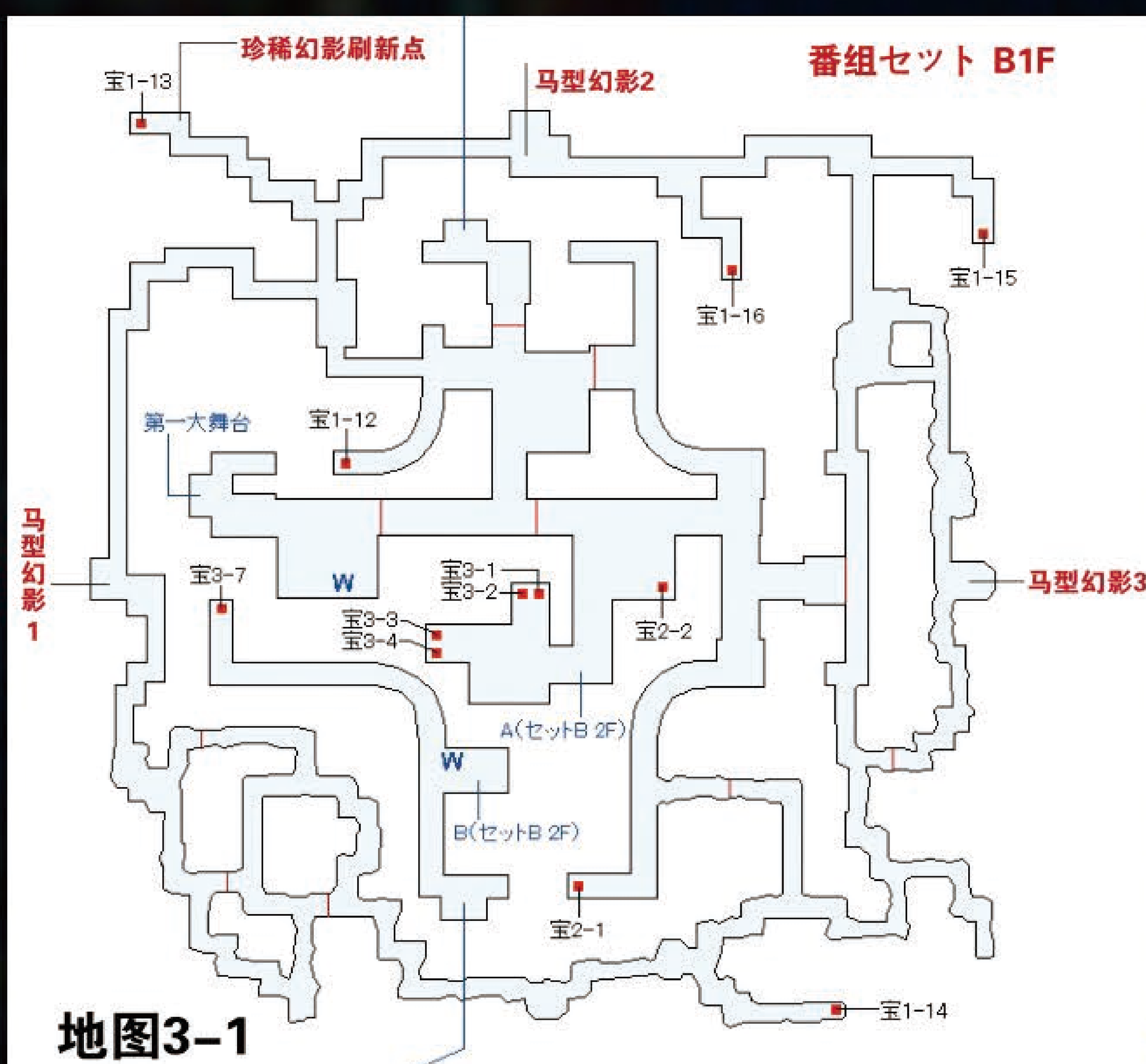
■番组セット　B1F

回到迷宫中刚刚的房间后，再次与幻影交谈后，雾亚便会开始演唱这首可爱甜美的曲子（卖萌的南条真棒！），心满意足的幻影便为主角们放行。

往前走不久又会遇到一个幻影，与他交谈后接到新的任务：给东西北三个方位的幻影派发台本，并得到三个关键道具”改订された台本“。需要注意的是这个任务有时间限制，必须在5分钟内找到3个幻影并与他们对话，一旦超时便要重来过，虽然外面的地图并不复杂，基本上只是一个圆圈，但由于路程较长，因此第一遍可以纯粹探探路，摸清三个幻影的位置，顺便搜刮一下宝箱，第二次再快速完成。

先从幻影右手边的西门出去，在地图的西侧、东侧、北侧各有一个马型幻影（具体位置可参考地图3-1标注），与他们交谈并将台本交出即可。另外大家可以注意地图中“宝1-13”的位置，这里有很高的几率会刷出珍惜的黄金幻影，可以多来这里碰碰运气。

交付完所有的台本后就回到房间中的幻影处与其交谈，新的道路开启。从北侧门出去后，来到桥边后前方就是本章的最终BOSS战了。



BOSS战

推荐挑战等级：LV31

敌人情报

BOSS：Lv35 咒缚のドーガ

攻击属性	耐性	弱点
斧	枪	剑、肉体



其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv32 朱翼のペガサスナイト	枪	弓、冲击
Lv31 朱の魔道士×2	冰、电、火	剑、枪、斧、火、灵性
Lv30 黑のシスター	魔法	剑、火

战斗要点

BOSS 会连续行动，并会为杂兵挡下攻击（真是敬业啊），可以使用群体攻击的技能来造成大范围伤害，二回合之后会有魔导士增员。翼的吸血技能对付 BOSS 很不错，既能输出也能维持自身安全，之后则可以用树的 SP 技能连续形成大范围伤害，非常可观。如果队伍中有角色习得对铠甲特效的技能，那么对 BOSS 有奇效。

完成 BOSS 战后源真守入队，在大东テレビ触发与旗中的对话剧情后，返回事务所中，众人在电视上观看了源真守的演出。第三章主线剧情结束，进入衔接章节。

第3章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要 TOPIC，选择进入鸟头目艺能塾后开始第四章。此时主角获得新的个人档案“缘の下の力持ち”，以及即兴表演力“バックコーラス”，源真守解锁新的服装“レッスンモード”。

第4章 ザ · オーディション

地点：フォルトナ事务所

在事务所中触发与舞子的对话，不仅翼将在ダイバーTV 的新剧中扮演主角，主人公同样也得到了演出机会。之后众人前往ダイバースタジオ。

地点：ダイバースタジオ

通过大地图来到ダイバースタジオ，和剑弥代对话后获得道具——出演者用台本，接着和翼对话，触发剧情。之后前往涉谷的鸟头目艺能塾。

地点：涉谷

进入鸟头目艺能塾后触发剧情，在弓弦的指导下进行演技训练。之后接到翼发来的重要 TOPIC，得知ダイバーTV 受到幻影袭击的消息。二人便一同返回ダイバースタジオ，同时弓弦解锁新的服装“レッスンモード”。

地点：ダイバースタジオ

回到ダイバースタジオ，触发与鳕知乃监督的对话，之后开启新的迷宫——幻想ダイバースタジオ。

迷宫：幻想ダイバースタジオ

■エントランス

右侧有暂时无法通过的封印墙，于是从左侧门进入モニタ室。

■モニタ室

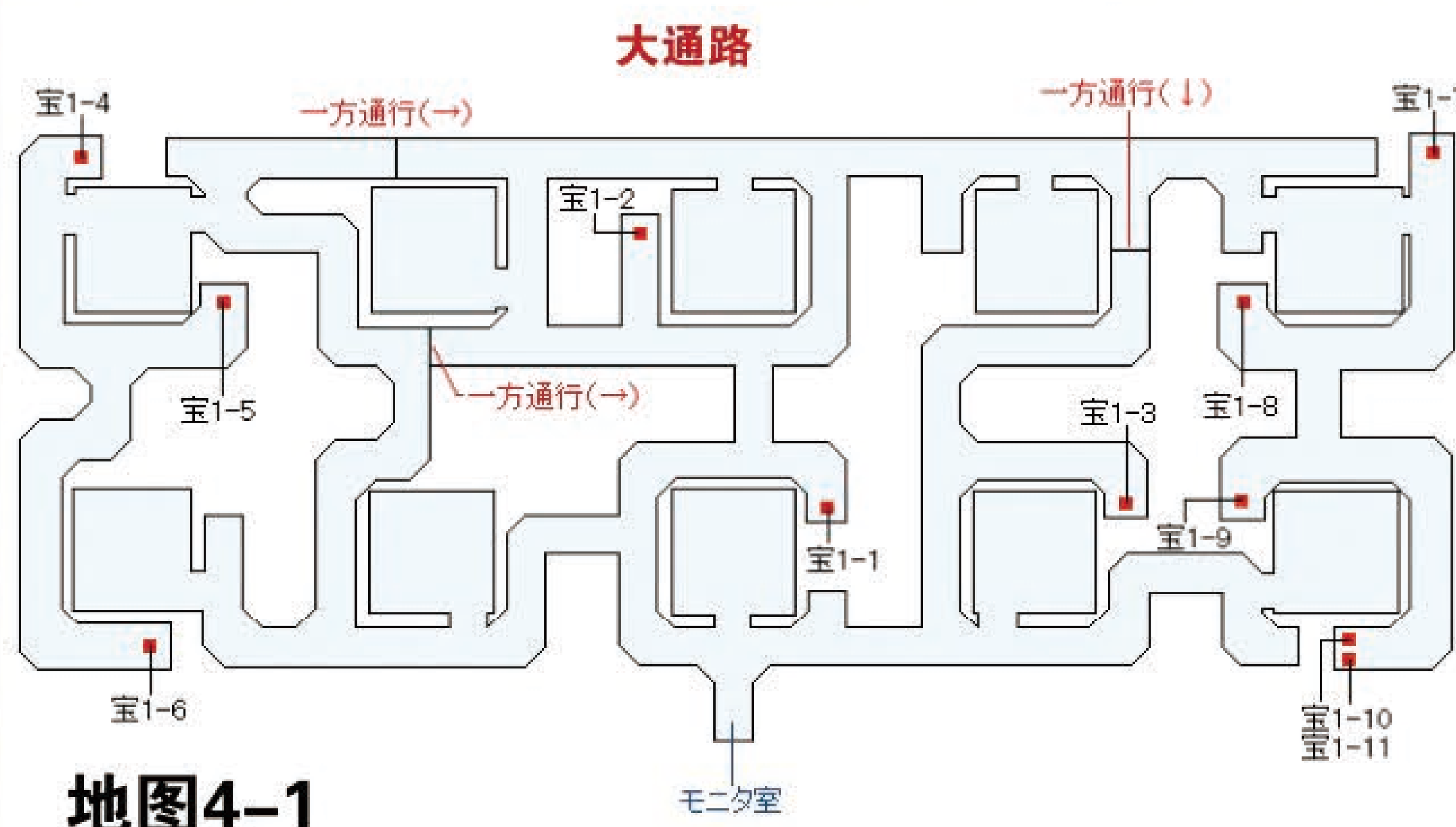
注意观察上方十个屏幕的分布位置，其中有一个屏幕显示着“第一话”，请牢记这块屏幕所处的位置，这不仅是重要的提示，并且一旦进入迷宫后就无法主动返回了。接着从前方的大门来到大通路。

■大通路

地图 4-1 为上大通路的详细地图，上下两排一共平行分布着 10 个房间，并与モニタ室中屏幕的位置一一对应。由于屏幕提示位置是随机的，各位请根据自己的情况做出判断。如果进错房间则会被强制传送回モニタ室，屏幕的位置也会随之发生变化（借助道具或角色技能离开大通路后，再次进入モニタ室后位置同样会发生改变）。

进入正确的房间后便会进行一场战斗，且固定参战阵容为主角、斗马和翼。敌人为 3 只 Lv38 バイオテロモンスター（耐性：剑、斧、弓、冰；弱点：火、电、冲击、灵性）。此战难度不高，建议先积累好 SP 值，然后尽量用群体攻击一次性全部解决，因为哪怕只剩一个它还是会瞬间复活其他幻影。

完成战斗后出门，自动返回モニタ室。



地图4-1

迷宫：幻想ダイバースタジオ

■モニタ室

回到モニタ室后再次观察屏幕，这次的目的地是第九话对应的位置，进入正确的房间后来到“液晶パネル”。

■液晶パネル

楼梯下的场景类似棋盘，由 8x5 的蓝色液晶格子组成，玩家事先并不知道每个格子的具体情报，只有当靠近或者踏上去后才会显示。其中蓝色格子为可通行，红色格子靠近后才会亮起，并且无法通行，感叹号的彩色格子类似陷阱，踩上去后才会触发，可以通行但会受到一定惩罚——可能是强制遇敌并要求在几回合内取胜，或是扣除少量金钱、EP 等，总体来说不痛不痒，即便触发也无大碍，并且触发过一次的陷阱格子便会失效，与普通蓝色格子无异，因此不必过分担心。

下楼后先来到迷宫右侧的平



台上，这里有一个开关，触发后可以调整对应那一整列格子的分布情况，可以反复按下直到调整为上图所示的分布，这样便可以前往通向1号门的平台。进入1号门中，众人会自动回到事务所中。

地点：フォルトナ事务所

在事务所中调查翼的姐姐，也就是彩羽（アヤハ）的办公桌，触发剧情。翼觉醒了新的表现力——トドケタイコトバ，并前往去繁花宫殿中合成她的固有金技能"想いの翼"。之后便可以返回1号门中正式开始第二场小BOSS战了。

BOSS战

推荐等级：Lv.37

敌人情报

BOSS：Lv40 犯人役ミラージュ		
攻击属性	耐性	弱点
剑	火无效、斧耐性	枪、冰、电、灵性、肉体

战斗要点

避免让剑属性为弱点的角色参战。BOSS会连续行动并降低我方全员防御力，人质A的弱点为剑、斧、火炎和肉体，被打倒后BOSS还会继续召唤新的人质，且弱点会发生变化，因此主要还是一BOSS为主要输出对象吧。

完成BOSS战后出门，自动返回モニタ室。

迷宫：幻想ダイバースタジオ

■モニタ室

依然是在モニタ室中观察屏幕，最终目的地是"最终话"对应的位置，进入正确的房间后从另一个方位抵达"液晶パネル"。

■液晶パネル

这次不仅入口不同（初始位置为4号门位置），目标也变更为进入2号房间。这次的前进道路不再像此前那么一帆风顺了，必须调整场景中所有的开关才行。首先为了方便描述，以玩家所在位置为准，由近到远将液晶格分为五、四、三、二、一列。而具体步骤如下：

1. 直走来到4号门正对的开关处，其对应的是第四列的液晶格，调整2次。

2. 挥剑破坏边上的彩色墙壁，往前一点便会发现另一个开关，对应的是第二列的液晶格，调整1次。

3. 来到对面的平台上，挥剑破坏彩色墙壁，打通道路。

4. 前往1号门所在的平台处，这里的开关对应第一列液晶格，调整2次。

5. 来到与1号门平台同一侧的另一个平台上，先使用第三列液晶格对应的开关，调整1次

6. 在边上的第五列液晶格对应的开关，调整2次

7. 之后回到第二列液晶格对应的的开关处，调整1次。最终效果便如下图所示，现在便可以前往2号门所在的平台了。

2号门门口有一个传送点，可以先离开做好准备，因为进入2号门后就会开始本章的最终BOSS战。



BOSS战

推荐等级：Lv.40

敌人情报

BOSS：Lv42 エクセライ		
攻击属性	耐性	弱点
魔法	随颜色变化	随颜色变化

颜色及弱点耐性变化情况

颜色	耐性	弱点
红色	火炎反射、枪无效、剑耐性	斧、冰
绿色	冲击无效、枪耐性	电
蓝色	冰吸收；斧、弓、电耐性	剑、枪、火
黑色	无	除灵性、肉体外全部

战斗要点

尽量不要让弱剑的角色参战，因为除了BOSS外，弥代也会参战。弥代没有明显的弱点，而且BOSS会一直给他回复HP，因此索性别去管他，专心对付BOSS即可。虽然弥代会连续行动，但大多数时候是给自己加"反击（カウンター）"效果，实际上不会给玩家造成太大的伤害。

BOSS方面则会通过变换颜色来改变自身的耐性和弱点，大家可以参照上方的敌人情报灵活地进行调整，而选择有魔法耐性的黑乃参战是不错的选择。

当BOSS的HP降低到40%后会进入黑色状态，且会频繁的发动各种群体魔法，此时可以通过装备魔反镜来应对，这个时候BOSS全身都是弱点，很快就能解决。

完成BOSS战后获得"谜の欠片"并触发剧情，欣赏完翼演技爆表的演出后，最后一名同伴角色剑弥代也正式入队。第四章主线流程结束，进入衔接章节。

第4章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要TOPIC，选择进入乌头目艺能塾后开始第五章。之后剑弥代解锁新的服装"レッスンモード"，在事务所与舞子对话可以解锁雾亚和弥代的双人技能"ジ・エキシビジョン"。

第5章 トゥルー・カラーズ

地点：フォルトナ事务所

在第四章BOSS战中得到的"龙石の欠片"似乎是让Tiki回复记忆的关键物品，不过Tiki在接触后却沉沉睡去。

艺能界目前正在召开盛大的庆典，各个地方都上演着热闹非凡的表演活动，众人也都会参与其中。主角将首先前往在涉谷举办的Music Fes。之后翼解锁新的服装"ハートフルブリーズ"，雾亚解锁新的服装"エクセレンス"。





地点：涉谷

来到涉谷后接到舞子发来的重要 TOPIC，读完后前往 106 分别与源真守、雾亚进行对话。之后前往ダイバースタジオ。

地点：ダイバ—スタジオ

来到ダイバ—スタジオ后翼对话，接着前往大东テレビ。

地点：大东テレビ

来到大东テレビ后分别与弓弦、剑弥代对话，之后前往东母デパ—ト屋上。

地点：大东テレビ

在东母デパ—ト屋上与斗马对话，完成以上所有的对话后返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所后进入繁花宫殿，触发剧情。沉睡中的Tiki终于醒来，并回忆起了一些关键片段，原来 5 年前那场异变的幕后黑手，竟然《火焰之纹章》里的“那个人”！（避免剧透这里就不写出名字了）。

虽然还有诸多疑问，但突发的地震打断了他们的谈话。剧情过后众人动身前往コズミックエッグ。

地点：コズミックエッグ

来到コズミックエッグ并下楼来到最深处，发现了无法通过的结界。众人只能先返回事务所中与 Tiki 商量解决办法。

地点：フォルトナ事务所

在繁花宫殿中与 Tiki 交谈后得知，必须继续收集“龙石の欠片”并恢复记忆才行。之后主角觉醒了新的表现力——ミチビキノヒカリ，并可以合成新的固有技能“光の一闪”，此前被封印的墙壁现在可借助这个力量挥剑破坏了。第一站便是大东テレビ的迷宫：幻想大东テレビ 。

迷宫：幻想大东テレビ

■番组セットＢ 1F

通过传送点传送到“番组セットＢ屋内 1F”，右拐来到封印墙，破坏后进入标有“东”的房门来到屋外，右拐从标有“北”的门进入并触发剧情，之后调查房间中的光之流，阅读重要 TOPIC 后前往位于涉谷的迷宫——幻想 106 。

迷宫：幻想106

■1F

破坏入口处右侧的封印墙，下楼来到 B1F。

■B1F

左右两侧都可以通过巨大女仆装来到 B2F。

■B2F

来到红色橱窗处调整为“中央のスイッチ”，接着就可以通过粉红色女仆装来到 B3F。

■B3F

来到地图的右侧可以发现拦在路中央的兔子幻影，与其对话。之后注意观察她身边的模特雕像，我们要做的就是分别将红色和蓝色的女仆装，调整为与雕像相同的姿势即可。

不过调查后可以发现，虽然这一层有红蓝两个橱窗可以调整，但是红色橱窗中的模特姿势并不符合条件，因此必须另想办法。

首先我们可以先将蓝色橱窗调整为“中央のスイッチ”，并通过蓝色女仆装返回 B2F。

■B2F

回到 B2F 后，找到这一层的蓝色橱窗调整为“右のスイッチ”，并通过蓝色女仆装转移到 B2F 的另一侧。接着绕到这一层红色橱窗处，调整为“左のスイッチ”，然后原路返回再次从蓝色女仆装处通过，将蓝色橱窗恢复为“左のスイッチ”，从而返回 B3F。

■B3F

经过刚刚在 B2F 的调整，红色女仆装已经调整为了正确姿势，这时只要将 B3F 的蓝色橱窗调整为“左のスイッチ”，之后再找兔子幻影对话便可顺利通过。前方开启新的传送点，而从左侧门出去后则可以前往 B4F，进行本章的第一次 BOSS 战。

＞ BOSS战

推荐等级：Lv.43

敌人情报

BOSS：Lv46 仪式のドルイド		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（冰、电）	斧、冰、电	剑、枪、火

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv46 朱のダークマージ×2	魔法	剑、火、灵
Lv46 白银のソードマスター×2	剑	电、枪、冰

战斗要点

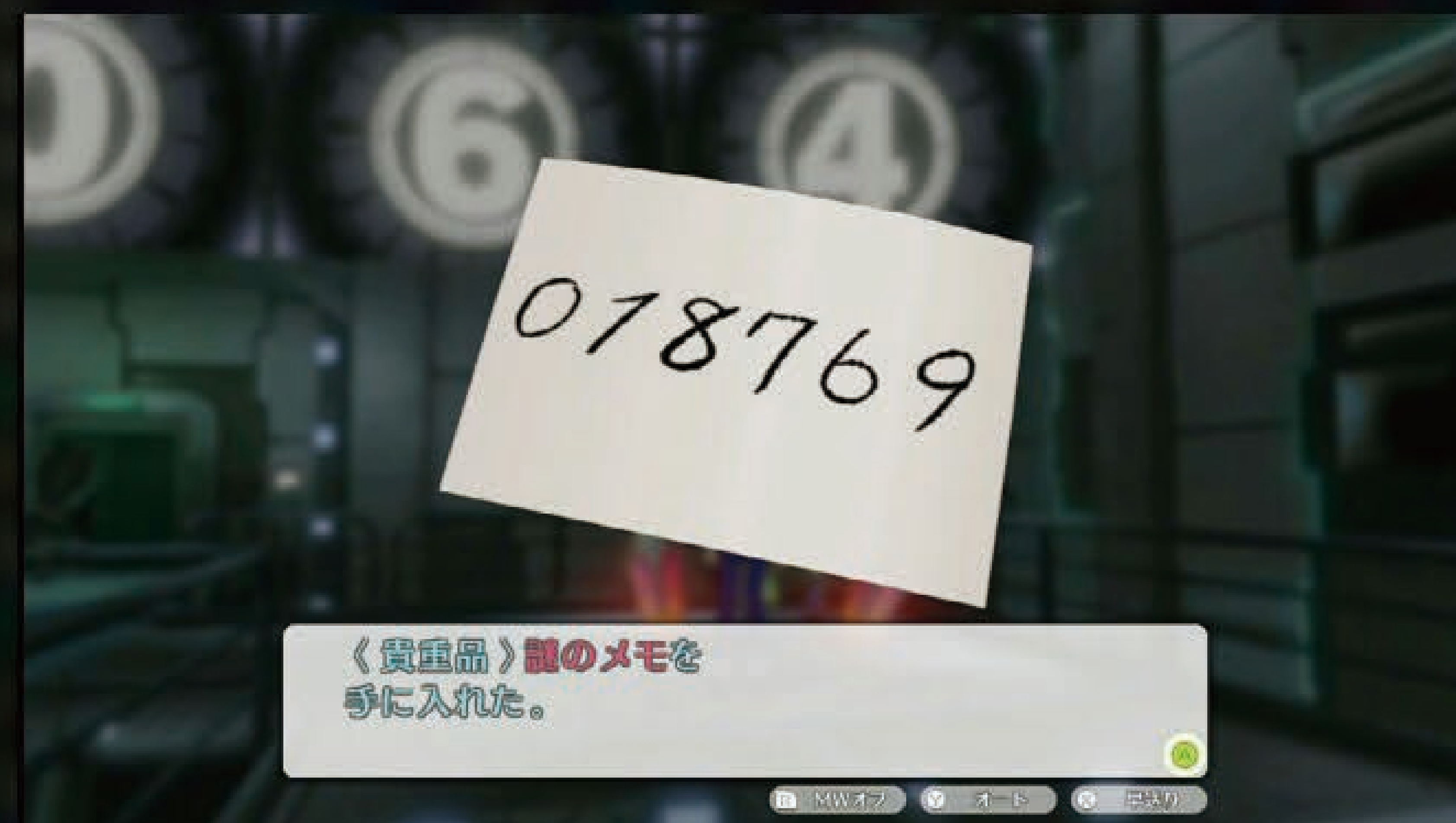
推荐让弥代和雾亚参战，因为 BOSS 以冰魔法和电魔法为主，而雾亚魔法耐性高且冰属性无效，另外则可以适当使用魔反镜来针对 BOSS 的大范围魔法攻击。需要注意的是这场战斗需要消灭所有的敌人才算取胜，因此一开始就先集中火力对付杂兵吧。

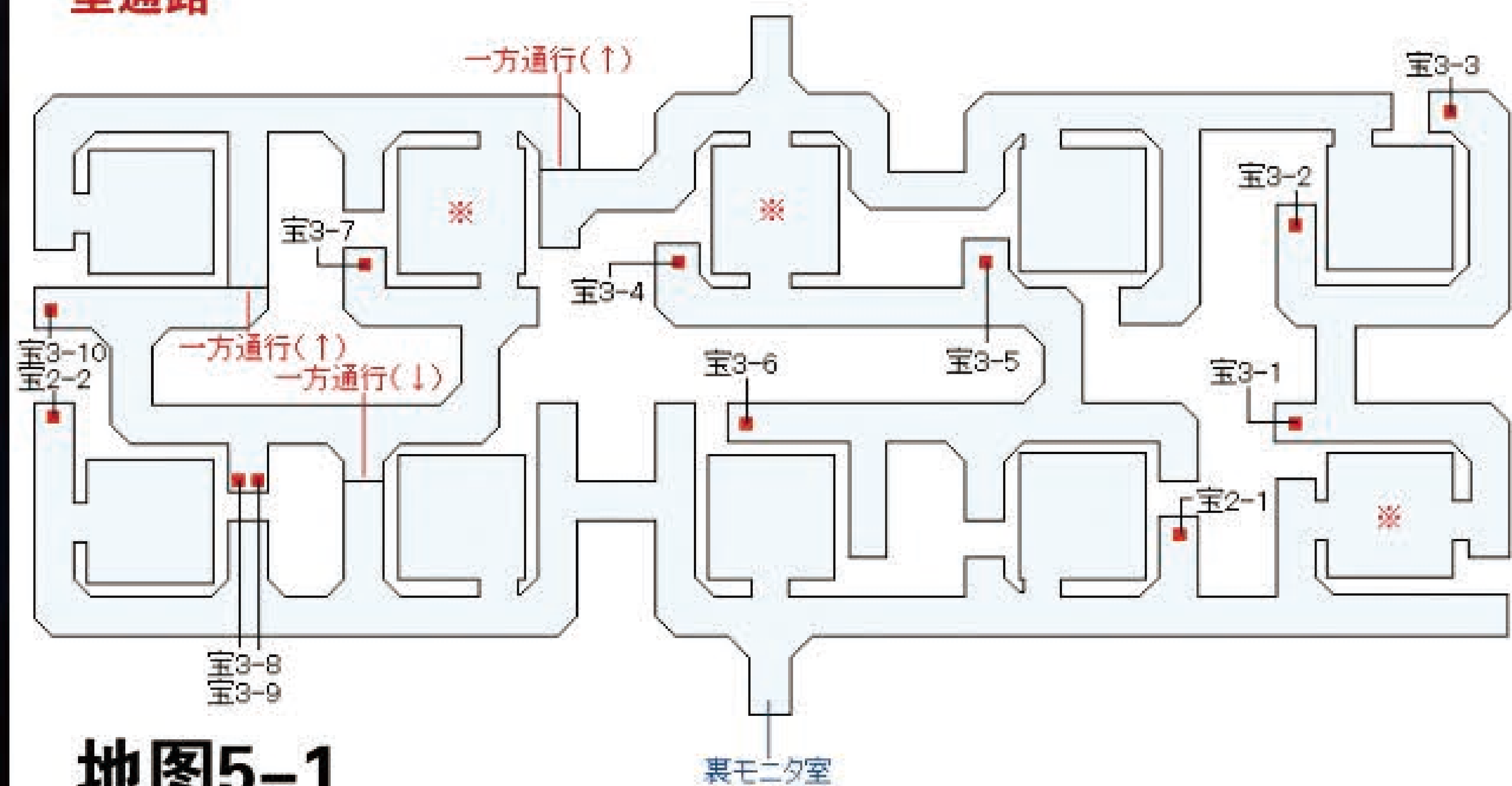
完成 BOSS 战后收到重要 TOPIC，之后前往ダイバ—スタジオ的迷宫——幻想ダイバ—スタジオ。

迷宫：幻想ダイバ—スタジオ

■エントランス

进入迷宫后，破坏右侧封印墙，从右边的门进入“里モニタ室”。





地图5-1

■里モニタ室

里モニタ室里也挂着两排共10个显示器，并标有0~9一共10个数字。首先和房间中幻影对话获得关键道具——写着“018769”的纸片。

这里的谜题其实很简单，和第四章时一样，10个显示器分别对应着之后迷宫中10个房间的位置，屏幕上的数字则为房间编号。我们要做的就是记住数字所对应的房间位置，按照0→1→8→7→6→9的顺序依次进入这6个房间中。若是进错房间则会被传送回里モニタ室，屏幕上数字的分布位置也会刷新，必须重新走一遍。

■里通路

一开始的活动范围只有下排的五个房间，可以先把迷宫跑一遍，从GamePad的屏幕上确定好位置，在进入房间前也可以先存档以防万一。

进入第一个正确房间(0号房间)后，就可以来到上排房间的活动范围了，这里需要注意的是上排地图左侧的两个房间所处的位置，一旦过去后便无法返回，如果你目前所需要的那个数字所对应的房间并不在那的话，就不要过去了，否则还得重来。

之后就是按顺序依次进入各个数字所对应的房间，最后来到9号房间前，进去后将迎来本章第二场BOSS战。

> BOSS战　推荐等级：Lv.46

敌人情报

BOSS：Lv48 仪式のドルイド		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（冰、电）	斧、冰、电	剑、枪、火

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv48 朱のドラゴンナイト ×2	枪	斧、弓、肉体
Lv48 白革のウォーリアー ×2	斧	剑

战斗要点

推荐真守参战，主要负责解决朱のドラゴンナイト，确保主人公的安全，另外剑和黑乃也是不错的选择。和上一场战斗差不多，BOSS依然会降低我方放全体防御和命中，大范围的魔法攻击也依然可以用魔反镜应对。

完成BOSS战后，前往大东テレビ。

迷宫：大东テレビ

■番组セットB 1F

回到本章节开始时调查光之流的房间中，再次调查后光之流消失。

从这一层的其他门出去后可以达到一些以前到不了的地方，左拐上楼则可以前往番组セットB 2F。上楼前别忘了去旁边房间内调查4个宝箱，其中有一个用于转职的道具。

■番组セットB 2F

入口可以激活传送点，接着和站在左侧的幻影对话，接受新的委托。玩家必须按照提示的顺序，分别前往北、东、南三个房间中，具体流程如下：

1. 从地图最上方标有“北”的房门出去（注意，地图右侧还有一个和东门相通的“北门”，不要搞错了），左拐来到“雪洞の间”，和房间内粉红色幻影对话后，触发战斗。这场杂兵战难度不高，其中一种弱枪和火，另外一种弱剑、火和风，用枪和火魔法速战速决。若无法快速解决，几回合后杂兵会开魔法反射，此时则换翼和斗马出来用枪的物理攻击解决。

2. 从东门出去，右拐来到“雪洞の间”（左侧路上高几率出现黄金幻影，有需要的玩家可以多留意），接着和房间中的幻影对话。

3. 从南门出去，左拐来到最深处的“雪洞の间”，和金色幻影对话后取得关键信息。

4. 从西门出去（或者在南门沿着走廊直接往另一边走，也可以到达），右拐来到“雪洞の间”，熄灭所有的灯，获得三个道具——明かりの素；

5. 返回南门的“雪洞の间”，和金色幻影对话，将3个明かりの素交给它。

完成以上5个步骤后，返回入口接任务的幻影处，对话后新道路开放。接着就可以下楼前往番组セットB 1F的另一侧。

■番组セットB 1F

此处有一个新的传送点，左拐来到桥边，把剑弥代换到主要战斗人员位置（必须）后过桥，迎来本章第三场BOSS战。



> BOSS战　推荐等级：Lv.49

敌人情报

BOSS：Lv49 ダークヤシロ		
攻击属性	耐性	弱点
剑	灵性、肉体无效	枪

战斗要点

单体的时候只弱枪，各种魔法无效，因此这个时候可以选择先让翼和斗马出战。过程中BOSS会进行分身，行动次数和弱点会发生变化，且分身的弱点会直接显示，一段时候后则会将分身收回去。单体时BOSS会进行连续4次行动，两个分身时各行动2次，四个分身时各行动1次，为了避免被造成连携请谨慎选择让真守或雾亚上场，可以在多分身的时候适当换出来，针对敌人弱点进行打击。

战斗期间BOSS会使用反击“カウンター”，此时不要使用物理系攻击。

完成BOSS战后获得“龙石の欠片”，并自动返回繁花宫殿触发剧情，Tiki察觉到元凶的所在地便是コズミックエッグ。之后众人再次前往コズミックエッグ，破坏结界后迎接本章的最终BOSS战。

BOSS战　推荐等级：Lv.50

敌人情报

BOSS：咒缚のドラゴンナイト		
攻击属性	耐性	弱点
枪	火炎无效；剑、枪、电耐性	斧、弓、冰、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv50 朱金のアーマーナイト ×2	斧	剑、火、灵、肉体

战斗要点

推荐真守和雾亚参战，主角主要负责对付杂兵和回复控场，因为BOSS的弱点基本和他无关。开场后杂兵会为BOSS挡下攻击，之后可以留一个杂兵不杀控场，以免BOSS继续召唤。

完成BOSS战后回到繁花宫殿与Tiki对话触发剧情，第五章主线流程结束，进入衔接章节。

第5章 インターミッション（衔接章节）

阅读舞子发来的重要TOPIC，选择进入鸟头目艺能塾后开始第六章。此时主角获得新的个人档案“ザ・ライトスタッフ”，以及即兴表演力“揺るぎなき決意”，雾亚解锁新的服装“レッスンモード”。

第6章 ファイアーエムブレム

地点：フォルトナ事务所

繁花宫殿开启新的迷宫——记忆の幻想领域。

迷宫：记忆の幻想领域

注意事项

在这个迷宫中要进行三场试炼，迷宫本身并不复杂。散落各处的宝箱中可以取得不错的道具，别忘了多逛逛。

■大回廊

直走，右拐登上阶梯后触发剧情。之后在阶梯上方有一个传送点，而往前进入门中便会开始第一场试炼战斗。

BOSS战：试炼一　推荐等级：Lv.51

敌人情报

幻影	耐性	弱点	属性
Lv52 トムス	枪、冰无效；冲击、灵性、肉体耐性	剑、火	斧
Lv52 ミシェラン	枪、火无效；冲击、灵性、肉体耐性	剑、冰	斧
Lv52 リンダ	电无效；灵性、肉体耐性	冲击	万能
Lv52 ゴードン	冲击无效；灵性、肉体耐性	斧、电弱点	弓

战斗要点

这场战斗推荐使用真守和雾亚，因为敌人的弱点较多，雾亚可以使用多种属性的魔法，比较灵活。リンダ会封印魔法，而ゴードン的HP最低，这两个敌人可以优先解决解决，之后也可以换斧无效的弥代上场。一定回合之后，敌人会使用魔法吸收。

迷宫：记忆の幻想领域

■大回廊

完成第一次试炼后，之前右拐的道路上会开启新的光之漩涡，进入后来到大回廊的第二层，直走并左拐登上阶梯后触发剧情。这里同样会开启新的传送点，进门后开始第二场试炼战斗。

BOSS战：试炼二　推荐等级：Lv.52

敌人情报

幻影	耐性	弱点	属性
Lv53オグマ	电、肉体无效；斧、冰、灵性耐性	枪、火	剑
Lv53パオラ	火、冰、灵性无效；剑、肉体耐性	斧、弓、冲击	枪
Lv53ジェイガン	火无效；剑、冲击、灵性、肉体耐性	斧、冰	枪

战斗要点

依然可以让真守和雾亚参与战斗，不过由于这两人的弱点是剑，所以请优先选择解决オグマ。



迷宫：记忆の幻想领域

■大回廊

完成第二次试炼后，此前左拐的道路上会开启新的光之漩涡，进入后来到大回廊的最上层，踏上中央的阶梯后触发剧情。之后左侧开启新的传送点，进门后则开始第三场试炼战斗。

BOSS战：试炼三　推荐等级：Lv.53

敌人情报

BOSS：Lv55 ガーネフ		
攻击属性	耐性	弱点
兽	火吸收；冰、灵性、肉体无效	冲击

战斗要点

BOSS会持续不断地召唤精灵作为帮手，并强化其攻击，即便打倒了也会接着召唤，但是我们并不能像以往那样进行控场，因为一段时间后若是精灵还在场上那么便会自爆，造成很大的全体伤害，因此还是要趁早解决。

BOSS召唤精灵有一定的规律，首先是2个剑精灵，被打倒后召唤2个斧精灵，再次被打倒后则是剑精灵与斧精灵各一个。根据精灵的不同可以进行人员调整，比如剑精灵在场时就不要留有剑属性弱点的角色，而应该换出弥代这样既不弱剑，又有冲击属性攻击的角色。

完成第三场战斗试炼后会自动返回繁花宫殿。

地点：フォルトナ事务所

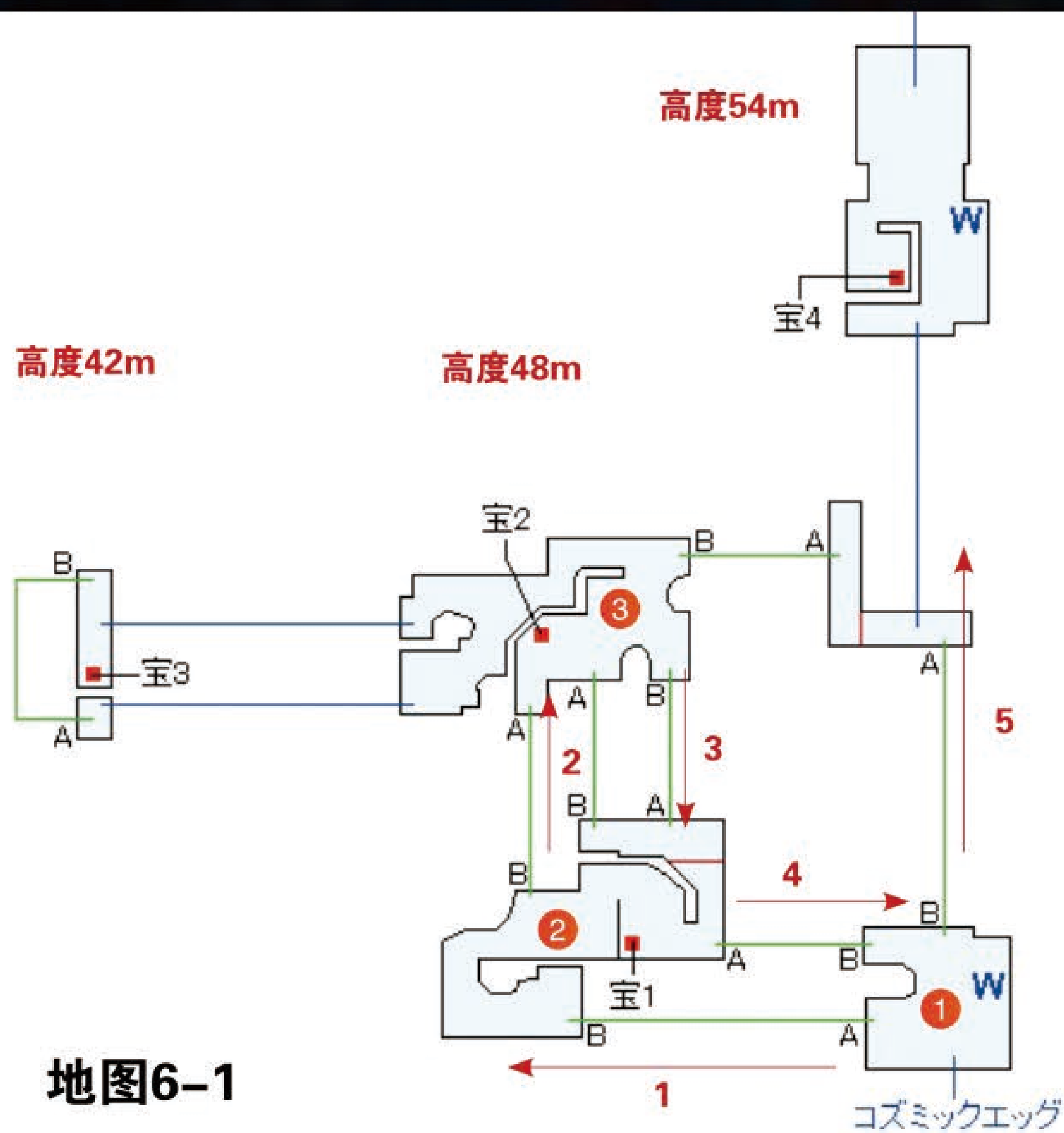
繁花宫殿的剧情过后，回到事务所中与舞子等人触发对话，之后从大地图中前往“コズミックエッグ”

地点：コズミックエッグ

コズミックエッグ开启新的迷宫——幻想ドルーア，也是最后的迷宫了。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请参照地图6-1的箭头路线



地图6-1

■高度48m

乘坐1号平台左侧的绿色漂浮方块来到2号平台，接着乘坐左上角的绿色方块前往3号平台。并乘坐同一侧的另一个方块回到刚才2号平台，破坏彩色墙壁，然后往下走乘坐绿色方块回到迷宫入口处。此时你会发现入口处的北侧还有另一个绿色方块，乘坐这个方块来到正对面的平台，爬上木梯后便可来到“高度54m”

■高度54m

梯子上来后附近有一个传送点。之后绕到地图左侧的宝箱附近便可发现地上的闪光点，调查后入手贵重品：浮游水晶。接着调查边上的石头魔法阵，将浮游水晶放上去后再次调查就可以前往“高度88m”进行BOSS战。



BOSS战

推荐等级：Lv.55

敌人情报

BOSS：Lv55 ゲリバ

攻击属性	耐性	弱点
剑	灵性无效；冰、电耐性	枪、火炎、肉体

战斗要点

非常普通的一场战斗，BOSS会使用剑属性攻击和冰属性全体魔法，只要让弥代或翼这样的角色参战，便游刃有余。

完成BOSS战后调查前方亮起的魔法阵，前往“高度122m”。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请参照地图6-2的箭头路线

■高度122m

来到高度122m后，踏上地图上方的蓝色方块后，沿着自动生成道路来到对岸，需要注意蓝色方块是单向通行的。

接着踏上该平台右上方的蓝色方块并在中途右拐，来到右侧停有绿色方块的平台，之后通过绿色方块前往“高度134m”。

■高度134m

来到134m后，往左拐乘坐平台西侧的绿色方块，之后继续通过西侧的蓝色方块前往对面平台，接着乘坐该平台南侧的绿色方块返回“高度122m”。

■高度122m

回到122m的平台后，先靠右侧走再往左拐，最深处有一个闪光点（如地图6-2中的标注所示），调查后得到“浮游水晶”。接着踏上边上的蓝色方块按照地图中标注的路线返回“高度122m”的迷宫入口处对面的平台。

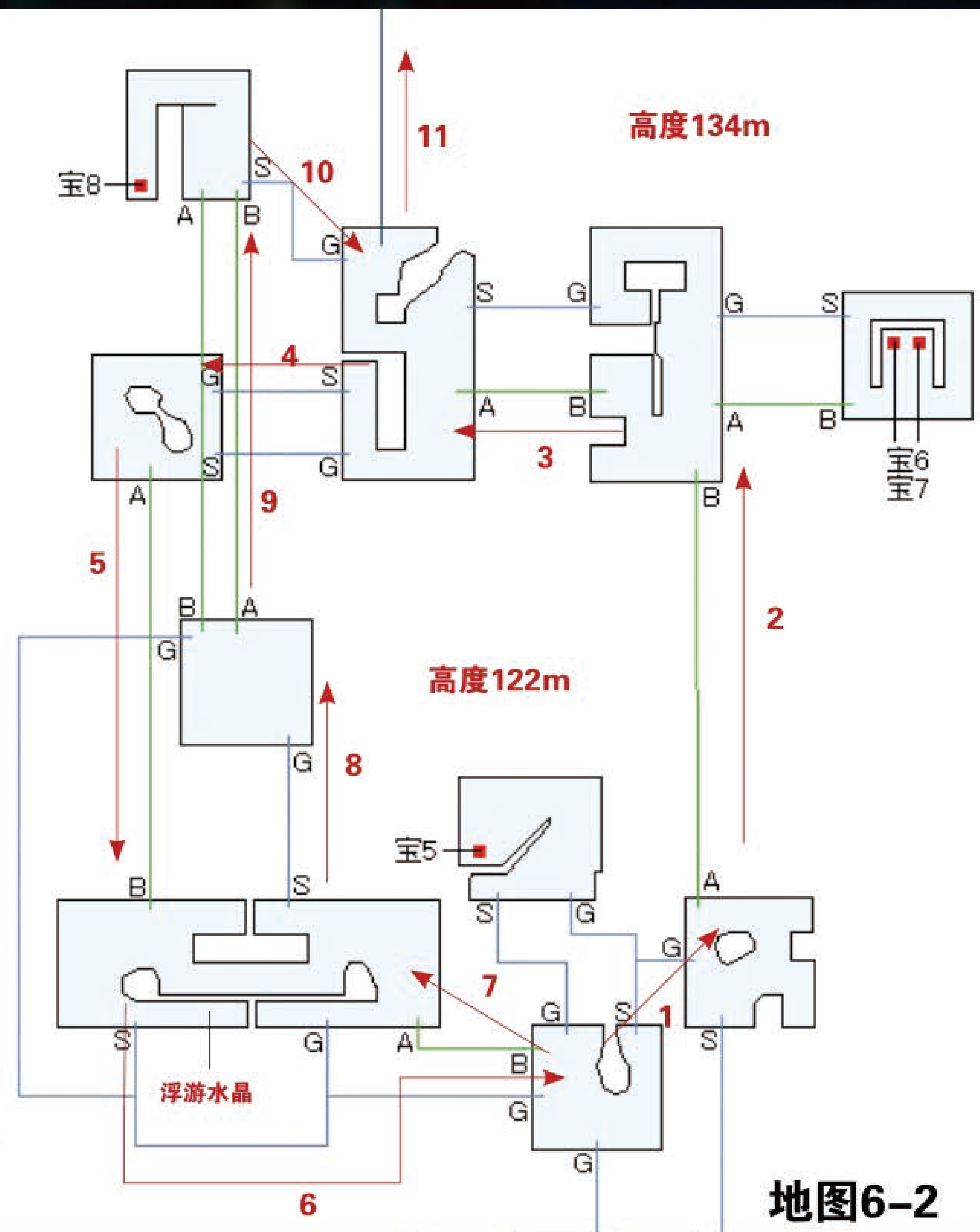
返回入口处对面平台后，立刻乘坐左侧新出现的绿色方块返回刚刚捡水晶平台的另一侧，之后从北侧的蓝色方块前往对岸，继续往北走乘坐绿色方块返回“高度134m”

■高度134m

回到高度134m的平台后，从右侧的蓝色方块来到右边平台，并通过木梯爬上高度146m。

■高度146m

经过前面一番绕到头晕的操作后，这个时候你会发现原本无法乘



地图6-2

坐的绿色方块已经来到你身边了（绿色方块的运动是全局性的，因此才需要以上的迂回路线）。

乘坐绿色方块来到对面平台后，同样有新的传送点和魔法阵，用刚刚取得的水晶点亮魔法阵并再次调查，便可以前往“高度180m”进行BOSS战。

BOSS战

推荐等级：Lv.57

敌人情报

BOSS：Lv57 インバース

攻击属性	耐性	弱点
枪	剑、火	弓、电、冲击

战斗要点

包括杂兵在内都是枪属性，主角要特别小心，可以选择让真守出战，有一定几率会为主角挡下攻击。HP 下降到一定程度后，BOSS 会使用全体睡眠技能以及冰魔法，此时可以让冰魔法无效的雾亚上场。由于 BOSS 的 HP 偏低，觉得实力够的话直接抓着 BOSS 打，不必去管杂兵。

完成 BOSS 战后调查前方亮起的魔法阵，前往“高度 232m”。

迷宫：幻想ドルーア

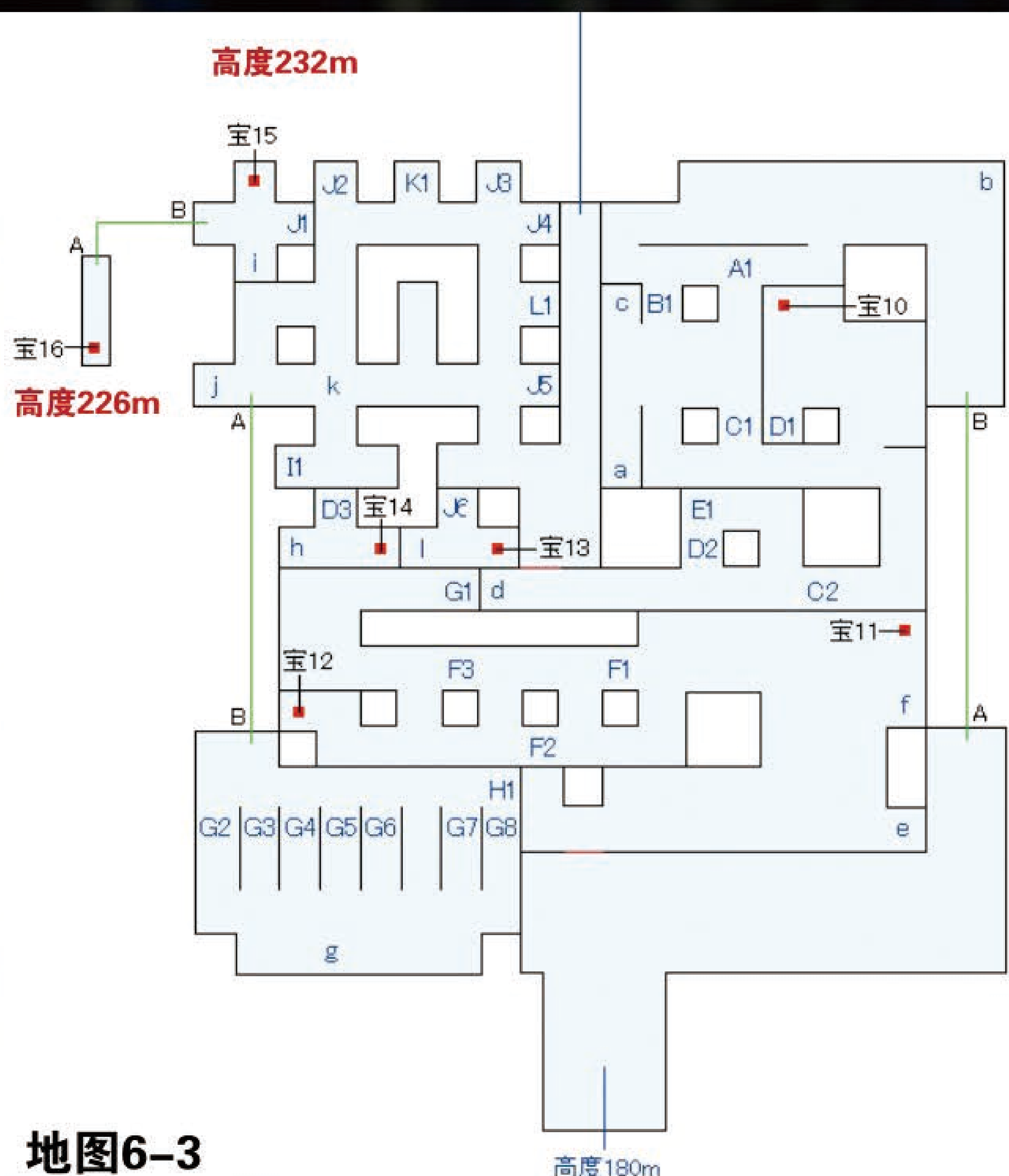
以下描述请参照地图6-3的标注

■高度232m

乘坐右侧的绿色方块来到对面平台，之后左拐，在靠近骷髅头幻影时触发对话，并选择“先に拾おう”。幻影带着水晶逃走，追上去后会被传送到另一侧，因为这里也有隐形的传送陷阱，使用雾亚的固有技能“ライトマ”，可以让传送陷阱显现。

注意事项

具体的传送位置大家可以参照地图中的字母标示，所有大写字母为传送陷阱，小写字母则表示对应的陷阱所传送到的位置，比如 A1/A2 等会将玩家传送到 a 的位置，B1/B2 等会将玩家传送 b 的位置，以此类推。



地图6-3

第一次传送后，此时我们处在地图中 a 的位置，先使用固有技能“ライトマ”，以防万一，接着小心地从 C1 的后方往右走便会发现幻影，紧跟其路线并主动从 D1 的位置传送到 d，接着依次紧跟幻影从 E1 传送到 e，再从 G1 传送到 g。

来到 g 的位置后后，从中间没有传送陷阱的道路前进，之后左拐乘坐绿色方块来到对面平台。依然跟着幻影走，它会从 J5 的位置传送，这个时候不要再跟上去。因为 J5 传送后的位置就是刚刚来的地方。因此果断掉头从正面堵截，面对机智的玩家，骷髅幻影只得更换路线，再次从正面接近它，把它逼向死路，无处可逃的幻影只得留下水晶。

得到关键道具便可以往正中央的道路前进，爬上木梯前往“高度 238m”。



■高度238m

来到 238m 后再次发现新的传送点和魔法阵，用刚刚取得的水晶点亮魔法阵并再次调查，便可以前往“高度 333m”进行 BOSS 战。

BOSS战

推荐等级：Lv.58

敌人情报

BOSS：Lv59 ギャンレルと

攻击属性	耐性	弱点
剑	冲击	枪、冰

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv57白革のウォーリアー×3	斧	剑
Lv21 护卫の蛮族×3	斧	剑、冰、冲击

战斗要点

虽然 BOSS 弱冰，但毕竟攻击属性是剑，所以还是别让真守或雾亚出战。可以先让主角和弥代两人集中把斧属性的杂兵消灭，之后再换翼和斗马出来对付 BOSS。使用物反镜是不错的选择。

完成 BOSS 战后调查前方亮起的魔法阵，前往“高度 428m”。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请可参照地图 6-4 的标注

■高度428m

来到高度 428m 后，先从左侧蓝色方块前往左侧平台，然后从起点 B 的蓝色方块来到终点 B 所对应的平台，接着乘坐下方的绿色方块回到最开始的平台。

这个时候起始处正前方的绿色方块可以乘坐了，并来到对面的中央石像处。首先调查中央的石像（从旁边的楼梯上去后可以激活传送点，但没有水晶无法开启魔法阵，还必须调查左右两边的石像才行）。

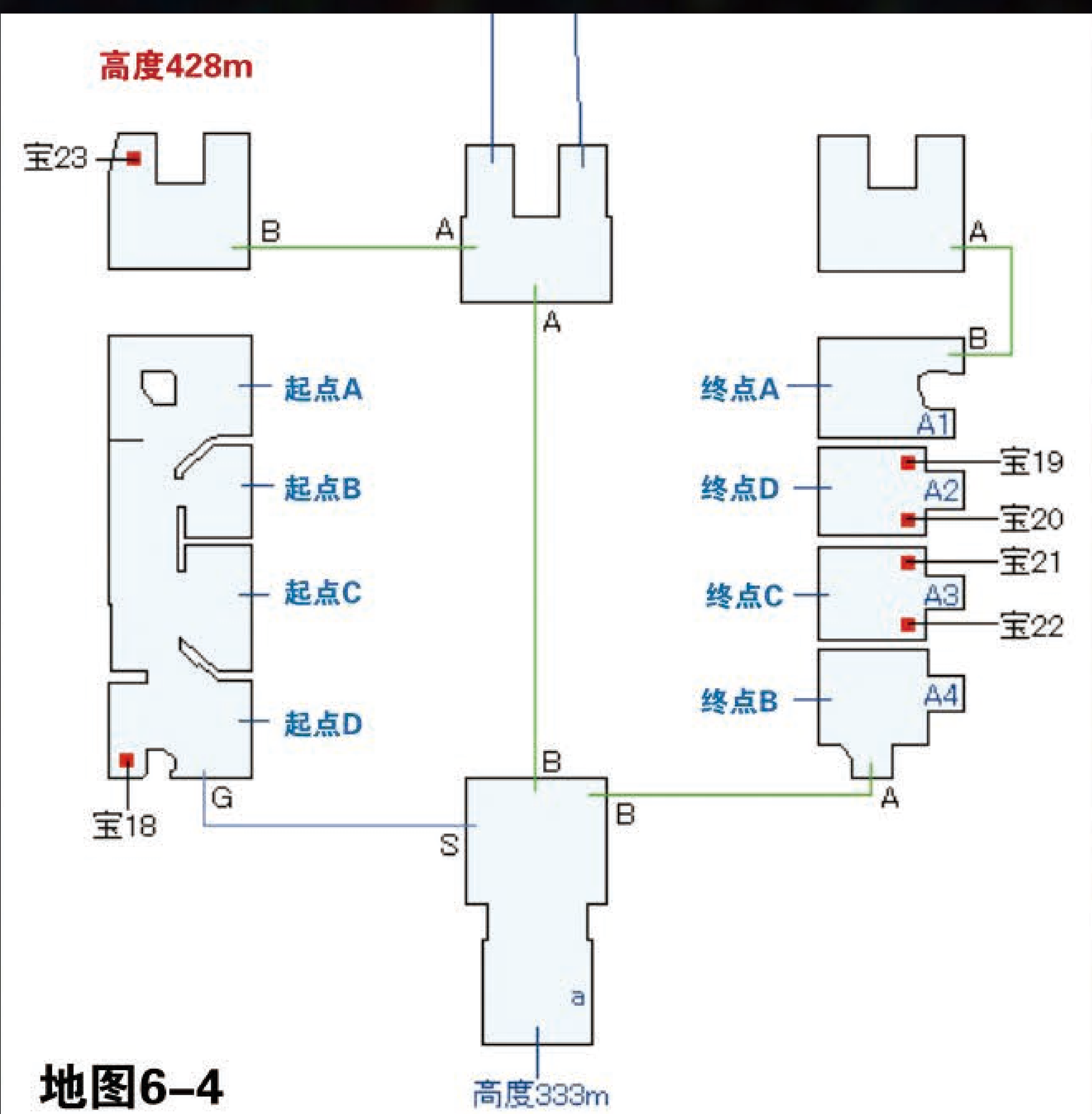
先从中央石像的左侧乘坐绿色方块来到左侧石像处进行调查，然后原路返回中央石像平台，再次乘坐中央的绿色方块返回起始平台处。

回到起始平台后，从左侧蓝色方块前往左侧平台，然后从起点 A 口的蓝色方块来到终点 A 所对应的平台，乘坐平台右侧的绿色方块前往右侧石像处调查，最后通过 A1 位置的神秘漩涡返回起始平台。

调查完左右两座石像后，就可以回到中央石像处再次调查，入手“浮游水晶”，此时再爬上木梯前往“高度 434m”。

■高度434

来到 434m 后点亮魔法阵，前往“高度 525m”进行 BOSS 战。



BOSS战

推荐等级：Lv.59

敌人情报

BOSS：Lv61 エクセライ		
攻击属性	耐性	弱点
魔法	随颜色变化	随颜色变化

BOSS颜色及弱点耐性变化情况

颜色	耐性	弱点
红色	火炎反射、枪无效、剑耐性	斧、冰
绿色	冲击无效、枪耐性	电
蓝色	冰吸收；斧、弓、电耐性	剑、枪、火
黑色	无	除灵性、肉体外全部

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv56 混沌の勇者	剑	枪、电、冲击

战斗要点

和主线流程中的那个BOSS一样，会通过改变颜色让耐性和弱点随之改变。可以集中火力攻击一旁的混沌の勇者，BOSS便会不断消耗自己的HP为其回复。当勇者的HP下降到一定程度后会使用魔法无效，这时候请选择用物理属性的技能进行攻击。当BOSS变为黑色时，依然会连续放大范围的全体魔法，面对浑身弱点的他，魔反镜还是最好的对策。

完成BOSS战后乘坐魔法阵来到634m。



迷宫：幻想ドルーア

■高度634

来到正前方建筑的门口触发剧情，之后进入门中便会迎来最终BOSS战。因此别忘了在这里先存档以及做好各种各样的准备，另外要特别提醒大家的是，如果想要取得真结局，则必须在进行最终BOSS战前完成所有角色的支线任务，而有关支线任务的开启条件和详细攻略，可参考后文的“支线剧情”部分。

BOSS战

推荐等级：Lv.60

敌人情报

BOSS：Lv61 メディウス(第一形态)		
攻击属性	耐性	弱点
兽、剑	火吸收；灵性、肉体无效	冰

BOSS：Lv61 メディウス(第二形态)		
攻击属性	耐性	弱点
兽、剑	火炎、灵性、肉体无效	枪、弓、冰

战斗要点

这场战斗建议让主角和翼参战，第三名角色可以在斗马和弥代之前切换。因为BOSS会频繁使用火属性技能，且“尻尾”是剑属性伤害，因此不推荐让弱点是火或剑的角色上场（雾亚和真守）。

另外BOSS会使用封印技能，并会对玩家造成“炎上”的负面状态，请务必提前准备好解除封印状态的道具，或者可以让主角和翼提前习得“封印防御”的被动技能。而对龙特效的技能可以对BOSS形成较大的伤害，即便不是弱点属性也可以引发连携攻击，比如主角在合成“神剑ファルシオン”后便可习得“灭龙剑”，虽然看上去只是单体中伤害，但在实际战斗中非常有效。

BOSS的另一个主要弱点是冰结，但由于擅长冰属性技能的雾亚和真守都不适合出战，那么可以提前去便利店中购入冰属性攻击道具“マハブフの石”，这样就可以保证每名角色都可以引发连携攻击。

最终BOSS分为两个形态，打败第一形态后，全员的HP和异常状态会完全回复（EP不回复），之后进入第二形态。

第一形态



有两个杂兵作为帮手，其中“Lv59 白のドルイド”的弱点是剑、枪、火；“Lv59 白のソーサラー”的弱点剑、斧、火，打倒后还会持续增员。

战斗开始后BOSS便会降低我方全体攻击和防御力，请及时消除不利状态。这个形态下BOSS的弱点只有冰结，先快速解决掉杂兵后，让主角用“灭龙剑”形成有效输出，其余二人便可以用冰属性道具来引发连携，翼如果已经习得“我方所有角色HP全回复”的技能，那么对维持场面非常有效，可以在非常安全的状态下迅速削减敌人HP。

需要注意的是，BOSS的全体火炎技能是无视角色耐性的，而“大牙”这个招式不仅伤害高，而且高几率造成封印状态，需要及时解除。当第一状态下的BOSS残血时，所有的物理属性攻击皆是其弱点，趁机加大攻势便可完成战斗。

第二形态

此状态下只有BOSS一人，依然是开场施加各种负面效果，封印和剑属性攻击也健在。但是其相比第一形态，它的招式明显变多，会轮番使用全体的电击・冲击・冰结・火炎魔法，以及吸收玩家HP的肉体魔法。不过由于此时弱点也比第一形态多，因此前半段的战斗其实比较轻松。

不过重点在于BOSS血量所剩无几的时候，虽然同样会暴露越来越多的弱点，但同时它会进行疯狂的攻击，使用全体无属性特大的技能，这个招式的伤害非常高，在推荐等级进行挑战的时候基本上全员都会被打成残血，这时候千万不能有弱剑的角色在场，否则就是地狱般的恶性循环，另外还要提前保证翼有充足的EP能每回合将全员HP回满。当进入尾声之后则可以使用主角暂时获得的SP技能“神龙の加护”，让所有角色免去一次大伤害，稳扎稳打地将BOSS解决才是上策。一旦在这里失败的话，则必须从第一形态重新进行挑战。



注意事项

打败最终BOSS后，自然也就是进入最终章了。此时系统会要求玩家存档，由于进入终章后将无法进入任何迷宫以及进行支线任务等，因此建议大家开一个新的存档位，毕竟真结局的要求与支线任务相关，这样可以避免一些不必要的麻烦。

终章 ロング・グッドバイ

终章没有任何战斗，所有的迷宫也无法进入。在阅读完舞子社长发来的重要TOPIC后，进入繁花宫殿即可迎来结局。

而想要达成真结局必须满足以下两个条件：

1. 在最终BOSS战前完成所有人的支线剧情。
2. 在进入繁花宫殿前到8个地点分别与8名角色进行对话，具体角色及对应的位置如下：

角色	对话地点
翼	涩谷咖啡厅
斗马	东母デパート屋上
雾亚	涩谷106附近
弓弦	大东テレビ
真守	ダイバースタジオ
弥代	涩谷，セントラル街通り
舞子	フォルトナ事务所
バリィ	鸟头目芸能塾

满足以上两个条件后再进入繁花宫殿，即可观看真结局。



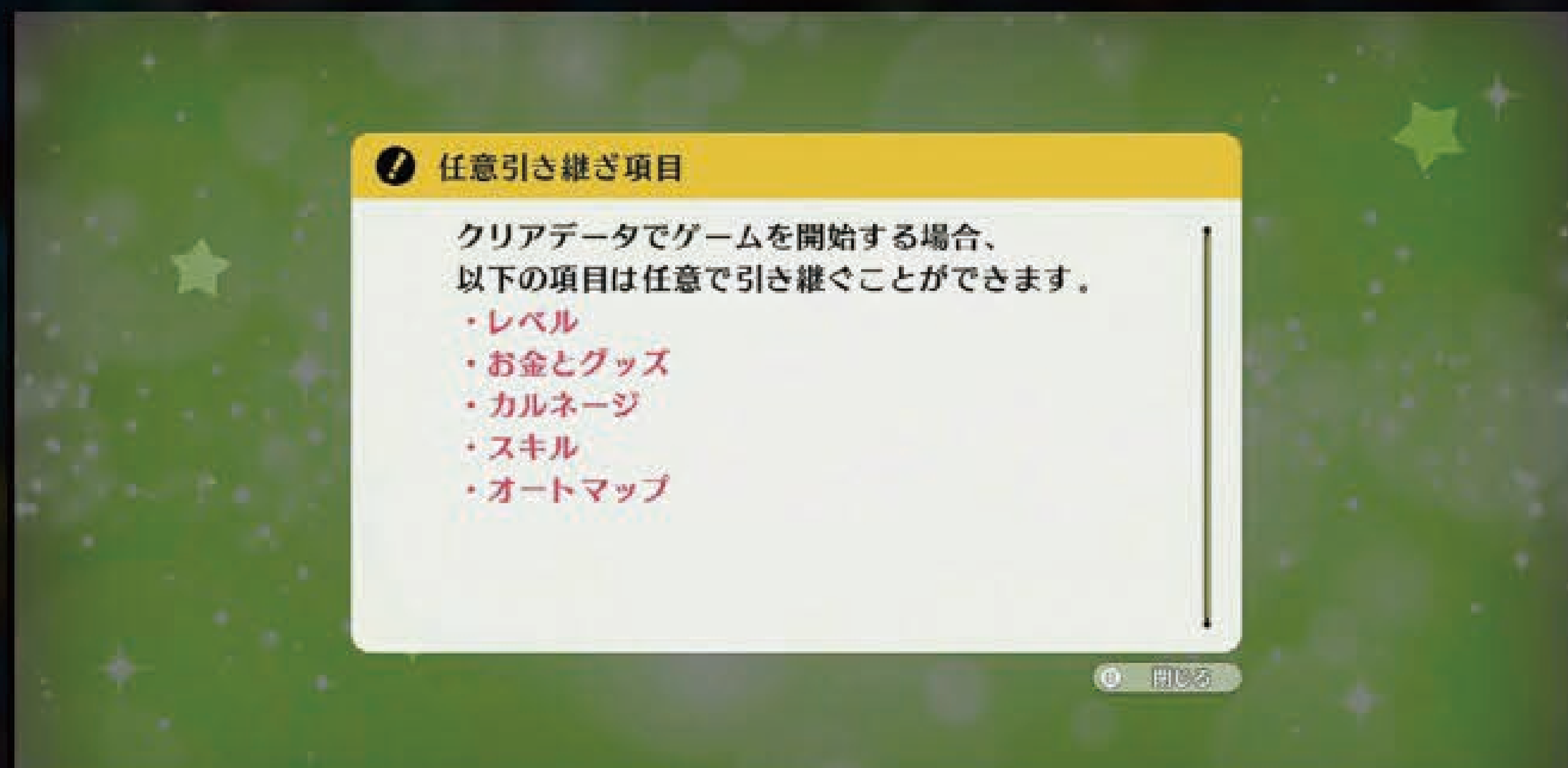
二周目相关

新难易度追加

二周目追加最高难度——“疯狂（ルナティック）”，和其他难度不同，一旦选择疯狂难度后在游戏中便无法更改，也无法继承角色等级和金钱等一部分数据，如果对自己实力没有绝对信心的话请谨慎选择。

数据继承

在开启二周目游戏之前，游戏会让玩家进行数据继承。其中分为“任意继承项目”和“自动继承项目”，其中任意继承项目分为5个大项，玩家既可以全部继承，也可以任意选择其中几项。不过如果选择的是疯狂难度，则默认放弃所有任意继承项目。



任意继承项目	等级
	金钱，道具（包括消费品和装饰品）
	合成的武器（熟练度会重置）
	舞台等级、各种技能（某些特别的技能除外）
	迷宫踏破情况
自动继承项目	各项称号
	商店中贩卖商品的种类
	服装
	Analysis情报（敌人分析数据）
	斗技场称号

斗技场新等级追加

原宿的斗技场追加“传说级”挑战，将会出现70级以上的强大敌人，胜利后可以入手最强的武器合成材料“修羅星のテスタメント”

演出影像欣赏

二周目时在事务所的奖杯摆放处可以观看游戏中的演出影像。

新任务追加

对决！魅罗亚咒师范

在二周目的第一章开始后，在迷宫“幻想だいたま”下层与幻影——魅罗亚咒师范对话后即可触发任务，之后玩家可以前往不同迷宫中分别挑战6个师代范，具体位置在地图中会以红色标志展示，具体分布地点及基础弱点如下：

迷宫	敌人	弱点
幻想106・3F	师范代・初段（LV63）	电击
幻想涩谷・2F	师范代・弐段（LV64）	剑、枪、斧
幻想大东テレビ・番組セットA1F	师范代・参段（LV65）	电击
幻想スタジオ・大通路	师范代・四段（LV66）	冰结
记忆・幻想领域大回廊	师范代・伍段（LV67）	无（全属性无效）
幻想ドルーア・高度48m	师范代・六段（LV68）	火炎

击败上述六名敌人后回到幻想だいたま后，再次与魅罗亚咒师范对话后即可与其战斗（LV70，弱点为剑属性）。

支线任务

织部翼

支线任务1：握手会プレッシャー

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	翼的舞台等级达到5	涩谷・セイレーン门口

通过大地图前往“涩谷・セントラル街方面”，往下走来到Cafe Seiren店面前

与织部翼对话后触发剧情。

读完翼发来的重要TOPIC后前往涩谷・涩谷站前，在路口与她对话后触发剧情。织部翼获得新的表演力——ツタワルテテ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“ふれあいの扉”后，观看握手会的剧情。

完成支线任务后，织部翼的个人档案追加“体当たりアイドル”，并获得特殊表演力“デビュースマイル”。

支线任务2：心を開いて

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成翼的支线1且舞台等级达到7	涩谷・セイレーン门口

通过大地图前往“涩谷・セントラル街方面”，往下走来到Cafe Seiren店面前

与织部翼对话后触发剧情。

读完翼发来的重要TOPIC后前往前往涩谷・涩谷站前，与站在广告牌前名叫“ノラ猫に详しい人”的男学生对话，之后前往涩谷・ヒーホーマート前，往106的方向走，在“味の名店街”门口与留着飞机头发型，名字叫“猫绳张り に详しい人”的男性对话。

接着在GamePad上发出重要TOPIC，往回走一点，在黄色药店边上的小路前选择“织部翼を呼び出す”后触发剧情。织部翼获得新的表演力——“マダマダオアズケ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“小恶魔の扉”后，观看翼出现的CM广告。

完成支线任务后，织部翼的个人档案追加“小恶魔アムリタガール”，并获得即兴表演力“ツバサに梦Chu”。

支线任务3：风はツバサ色（推荐等级:Lv.47）

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始后	完成翼的支线2且舞台等级达到9	フォルトナ事务所

在事务所内找织部翼对话，触发剧情，原来翼要举办个人Live。

接到舞子发来的重要TOPIC后，前往大东テレビ的迷宫——幻想大东テレビ。传送到番组セットB 1F，从北门出来后，来到拱桥处，选择进入并观看剧情，之后进入战斗（队伍中必须有织部翼，且战斗中无法更换）



敌人情报

BOSS：Lv46フェルス		
攻击属性	耐性	弱点
枪	灵性、肉体无效；剑、冰、电耐性	斧、弓、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv44赤革の蛮族×2	斧	剑、火、灵性

战斗要点

除了固定参战的主角和翼外，可以让真守或者弓弦参战。BOSS会使用全体万能属性攻击和冰魔法攻击，另外由于两个杂兵被全部打死后还会增员，因此可以让主角引发连携攻击先干掉其中一个，另一个则放任不管，这样场面上就一直只会是BOSS和一个杂兵，此后集中火力打败BOSS即可取胜。

打败BOSS后，织部翼获得新的表演力“ユメノツバサ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“大空の扉”后，观看翼的Solo演出，不得不说，歌美人更美呀。

完成支线任务后，织部翼的个人档案追加“セイクリッドアイドル”，并获得即兴表演力“Fly～君という风～”。

注：此时若是满足条件，还可以获得翼和主角的即兴演出技能，具体条件可查看前文中技能系统的即兴演出技能部分。



斗马

支线任务1：明日に向かって突け（推荐等级:Lv.7）

出现时间	出现条件	出现地点
第一章衔接章节开始后	斗马的舞台等级达到3	涩谷・セントラル街通り

前往SIDE标注的涩谷・セントラル街通り与斗马对话接受任务，之后打开大地图前往“东母デパート屋上”与斗马对话。

接到斗马发来的重要TOPIC后，前往だいたま展望台的迷宫：幻想だいたま，打倒5只帽型幻影“ブロブ”（具体图片可以在GamePad上查卡），记住一定要使用斗马本人打倒敌人，即便他在队伍中但由其他角色终结敌人是不算的。

完成后斗马获得新的表演力“キモチハヒーロー”，发送重要TOPIC后回到繁花宫殿中合成他的固有技能“爆进の扉”后，观看斗马的特摄剧演出。

完成支线任务后，斗马的个人档案追加“吠える牛怪人”，并获得即兴表演力“猛牛爆进”。

支线任务2：豹柄を着た斗马

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成斗马的支线1且舞台等级达到5	东母デパート屋上

前往东母デパート屋上，与斗马对话后触发剧情。读完斗马发来的重要TOPIC后从大地图前往原宿与他对话，再次触发剧情。



斗马获得新的表演力“ミワクノヘンシン”，回到繁花宫殿中合成他的固有技能“变身の扉”后，观看斗马的特摄剧演出。

完成支线任务后，斗马的个人档案追加“华丽なピンチヒッター”，并获得特殊表演力“ガイアの囁き”。

支线任务3：英雄<トウマ>觉醒（推荐等级:Lv.42）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始后	完成斗马的支线2且舞台等级达到9	フォルトナ事务所

在事务所内与斗马对话，剧情过后在事务所门口收到舞子发来的重要TOPIC，之后前往涩谷106的迷宫——幻想涩谷106，传送到7F后，走楼梯来到顶层进行BOSS战，斗马必须在队伍中才能开始战斗。

敌人情报

BOSS：Lv44咒缚のアベル		
攻击属性	耐性	弱点
枪	灵性、肉体无效；剑耐性	斧、火炎

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv44朱金の剑士	剑	枪、冰、灵性
Lv44朱金のアーマーナイト	斧	剑、火、灵性、肉体

战斗要点

除了固定参战的主角和斗马外，推荐真守参战。BOSS会使用全体毒属性技能，因此可以在战斗前买好解毒道具，准备一点物反镜在战斗中使用也不错，另外角色中若有习得对骑马系的技能，对BOSS很有效。杂兵方面如果两个全被打倒，则BOSS还会进行召唤，因此建议只打倒一个控场，若是队伍中有源真守，那就先全力打倒剑属性的朱金の剑士。

完成战斗后，斗马获得新的表演力“オレハタタカウ”，读完斗马发来的重要TOPIC后回到繁花宫殿中合成他的固有技能“ヒーローの扉”，观看斗马的特摄剧演出。

完成支线任务后，斗马的个人档案追加“觉醒するヒーロー”，并获得即兴演出技能“凰牙坏炎枪”。

黑乃雾亚

支线任务1：Poker Face

出现时间	出现条件	出现地点
第一章衔接章节开始后	雾亚舞台等级达到5	涩谷・セントラル街通り

前往涩谷・セントラル街方面，在迷宫出口处的对面和雾亚对话触发剧情，得知她想找一个布偶。收到雾亚发来的重要TOPIC后前往だいたま展望台，调查地上的闪光点，获得贵重品——坏れたマスコット。返回事务所，和翼的姐姐彩羽对话，剧情过后获得贵重品——坏れたマスコット改，并发送重要TOPIC。返回涩谷・セントラル街方面，在接任务的地方和雾亚对话。

之后雾亚获得新的表演力“フメイノチカラ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“彷徨う心の扉”，观看雾亚的Live演出。

完成支线任务后，雾亚的个人档案追加“ひと味违うカリスマ”，并获得即兴演出技能“迷路”。

支线任务2：Not A Girl（推荐等级:Lv.21）

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成雾亚的支线1且舞台等级达到8	フォルトナ事务所

在事务所中与雾亚对话触发剧情，之后在事务所门口接到雾亚发来的重要TOPIC。

前往涩谷・セントラル街方面，进入迷宫：幻想涩谷，要求使用雾亚打倒10只名为“フライトナーズ”的幻影（样子类似蓝色幽灵，可在GamePad的对话中确认）。打倒5只后会触发剧情，之后继续完成即可。

之后雾亚获得新的表演力“カワイイアナタ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“もふもふの扉”，观看雾亚可爱的MC演出。

完成支线任务后，雾亚的个人档案追加“クール or キュート”，并获得特殊表演力“パステルアワー”。

支线任务3：キリアインワンダーランド（推荐等级:Lv.42）

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成雾亚的支线2且舞台等级达到10	フォルトナ事务所

在事务所中与雾亚对话触发剧情，原来社长让她和翼结成新的组合，因此要进行双人特训。接到雾亚的重要TOPIC后，前往セントラル街方面，进入迷宫：幻想涩谷，传送到三丁目2F，往北进门来到主线中打BOSS的地方，进行战斗，此战必须让雾亚和翼都在队伍中才行。

敌人情报

BOSS：Lv44マジ		
攻击属性	耐性	弱点
斧	灵性、肉体无效；枪、电耐性	剑、冰

BOSS：Lv44サジ		
攻击属性	耐性	弱点
斧	灵性、肉体无效；枪、电耐性	剑、冲击

战斗要点

战斗开始后，雾亚和翼都新增技能——恼杀ポーズ，必须先使用这招攻击敌人，否则其他招式均无法造成伤害，一直让敌人进入魅了状态，这场战斗也就几乎没有难度可言。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

完成战斗后雾亚获得新的表演力“アタラシイワタシ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“新世界の扉”，观看雾亚和翼的双人Live表演，变得可爱的雾亚和更加帅气的翼，完美的演出！

完成支线任务后，雾亚的个人档案追加“新たなるKiria”，并获得织部翼和黑乃雾亚的即兴演出技能技能“Give me!!”。

源真守

支线任务1：スティール・ハート（推荐等级:Lv.34）

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始后	真守舞台等级达到3	だいたま展望台

在だいたま展望台与真守对话，收到舞子和真守的重要TOPIC后前往迷宫：幻想大东テレビ。查看Tiki发来的讯息，点击Map图标便会自动定位到BOSS所在位置。传送到番组セット B 1F屋内，BOSS就在左手边西门出去的拱桥处。



敌人情报

BOSS：Lv40 ロレンス		
攻击属性	耐性	弱点
斧	电、灵性、肉体无效；枪耐性	剑、冰

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv33 黑翼のペガサスナイト	枪	斧、弓、冲击
Lv34 朱金のパラディン	枪	斧、电

战斗要点

这场战斗必须有真守参加，BOSS弱点是冰，可以让黑乃也参战。优先打到两个枪属性的杂兵，以免主角受到连携攻击。



完成战斗后真守获得新的表演力“ハッキリイイマス”，返回繁花宫殿合成她的固有技能“勇气の扉”，观看真守的演出剧情。

完成支线1后真守个人档案追加“勇气のまもりん”，并获得特殊表演力“レンチン☆ハート”。

支线任务2：フォルトナ家の姉妹

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始后	真守舞台等级达到6	だいたま展望台

在だいたま展望台入口处与真守对话，收到真守发来的重要TOPIC后前往涩谷·鸟头目芸能塾门口与真守对话，之后触发特别训练的剧情，并在接下来的对话中按照以下正确选项进行选择。

1.“连れていってもらいなさい。

2.“お果子をねだるんだ。”

3.“全力で喜ぶんだよ。”

训练结束后真守觉醒新的表演力“アマエテイイカナ”，返回繁花宫殿合成她的固有技能“フォルトナ家の扉”，触发真守进行短剧表演的剧情。

完成支线2后真守的个人档案追加“全国民の妹”，获得特殊表演力“レンチン☆ソウル”。

支线任务3：チャイルドモンスター金銀

出现时间	出现条件	出现地点
第五章衔接章节开始后	真守舞台等级达到10	だいたま展望台

在だいたま展望台入口处与真守对话，之后会自动返回繁花宫殿。剧情过后接到Tiki发来的重要TOPIC，并前往迷宫：幻想大东テレビ。

通过传送点传送到番组セット B屋内2F，从对面的门下楼来到1F，进入楼梯口边上的小屋内，地上的闪光点就是所要寻找的“幻想黑曜石”。

返回繁花宫殿，和Tiki对话选择“お愿い、Tiki”，入手关键道具“ガイアのペティナイフ”，之后触发和番组P对话的剧情，真守大暴走！

真守获得新的表演力“ワタシガツクル”，在繁花宫殿中合成固有技能“梦いっぱいの扉”，欣赏真守再次演唱《雨音のメモリー》。

完成支线3后真守的个人档案追加“歌谣曲の女帝”，获得特殊表演力“雨音のメモリー”。

弓弦エレオノーラ

支线任务1：读んでダベって恋をして

出现时间	出现条件	出现地点
第三章弓弦入队后	弓弦舞台等级达到3	涩谷忠犬八公像前

前往涩谷站前，在忠犬八公像前的树下与弓弦对话，解锁新的场景——教室セット。从大地图前往教室セット，和弓弦对话。之后前往涩谷·ヒーホーマート前，进入便利店和弓弦对话，接着前往咖啡店门口再次和她对话触发剧情。

弓弦获得新的表演力“ヒミツノヌクモリ”，返回繁花宫殿中合成固有技能“小さな恋の扉”，观看弓弦出演的短剧《恋するたんぽぽ》。

完成支线1后弓弦的个人档案追加“恋に恋する女子高生”，获得即兴表演力“ときめき片想い”。





支线任务2：プリンセス·オブ·ホラ-（推荐等级Lv.40）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始后	弓弦舞台等级达到7	教室セット

前往教室セット与弓弦对话，二人一起去看恐怖电影，剧情过后收到弓弦发来的重要TOPIC，要求打倒6个名为“リーガン”的幻影，具体图像请在GamePad上确认。

前往迷宫：幻想ダイバースタジオ，并将弓弦设定为战斗角色，传送到液晶パネル1号门，附近会固定刷新要求的幻影。打倒6只幻影后自动触发关键战斗，对手为三只Lv45的リーガンプレア，弱点为冲击和电，对弓有耐性。

完成战斗后弓弦获得新的表演力“プチヌキプレイブ”，返回繁花宫殿合成固有技能“暗を祓う光条の扉”，观看弓弦出演恐怖剧集的片段。

完成支线2后弓弦的个人档案追加“グイグイヒロイン”，获得特殊表现力“ホラー·ハンター”。

支线任务3：ハリウッドをブッ飞ばせ

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始后	弓弦舞台等级达到10	教室セット

前往教室セット与弓弦对话，之后前往便利店触发剧情，其中与之前相关的几个选项要正确选择，具体如下：

1. “恋するたんぽぽ。”
2. “酵素。”
3. “『ナナリー』モデルのネックレス。”
4. “死灵の暗黑舞踏会IV。”

弓弦获得新的表演力“ハナレヌオモイ”，返回繁花宫殿合成固有技能“旅立ちの扉”，之后欣赏弓弦主演的电影预告。

完成支线3后弓弦的个人档案追加“プレシャスアクトレス”，获得即兴表演力ンス“运命の一射”。

剑弥代

支线任务1：ザ·ハングリーマン

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	弥代舞台等级达到6	フォルトナ事务所

在事务所中与弥代对话，在出口处收到真守发来的重要TOPIC。之后前往涩谷·セントラル街方面，往下走来到Cafe Seiren店面前与真守对话，触发剧情。

弥代获得新的表演力“ミカクノミラクル”，返回繁花宫殿合成固有技能“食欲の扉”，观看弥代参加真守美食节目的演出。

完成支线1后剑弥代的个人档案追加“孤高の美食家”，获得即兴表演力“ザ·ハングリーマン”。

支线任务2：危险な关系（推荐等级：Lv.52）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	弥代舞台等级达到9	涩谷·鸟头目芸能塾门口

前往涩谷·鸟头目芸能塾门口与弥代对话，收到弥代发来的重要TOPIC后前往迷宫：幻想ダイバースタジオ，传送到“液晶パネル2の扉”，进入2号门中进行战斗，弥代和弓弦必须作为战斗角色。

敌人情报

BOSS：Lv53 ワンパ		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（冰）	枪、斧、火、冰、电、冲击反射；灵性、肉体无效	剑（弓攻击后）、弓（剑攻击后）

战斗要点

非常特别的一场BOSS战，战斗开始后弥代可以使用剑属性技能“手がかりは…”，弓弦可以使用弓属性技能“犯人は…。”，必须使用这两种技能攻击敌人引发连携才比较有效，其他任何技能都只会产生很小的伤害，因此主角基本上只要负责回复和加状态就行了。

另外需要注意的是BOSS的弱点会随着受到伤害的属性而发生变化，受到剑属性攻击后弱点变为弓，受到弓属性攻击后弱点变为剑，也就是说必须要让弥代和弓弦轮流进行攻击才行。

通常的杂兵被打倒后会不断增员，弱点是剑，因此可以让主角牵制它。最好还是尽可能将其消灭，因为它的斧攻击属性刚好是弓弦的弱点。

完成战斗后弥代获得新的表演力“ツナガルキズナ”，返回繁花宫殿合成固有技能“可能性の扉”，观看两人共同出演的剧集《季节外れのUFO》。

完成支线2后弥代的个人档案追加“绊を知つた男”，获得特殊表演力“谜の转校生”。



支线任务2：死亡演技（推荐等级：Lv.57）

出现时间	出现条件	出现地点
第六章进入迷宫幻想ドルーア后	弥代舞台等级达到12	涩谷·セイレーン前

到涩谷的Cafe Seiren门口与弥代对话，接到弥代发来的重要TOPIC后前往迷宫：记忆の幻想领域，来到最深处的“英雄の间”，也就是进行第三次试炼的地方，剧情过后进行BOSS战，弥代必须作为战斗角色。

敌人情报

BOSS：Lv59 ロンクー		
攻击属性	耐性	弱点
剑	斧、冰、灵性、肉体无效；冲击耐性	枪、火

战斗要点

根据敌人的弱点可以让斗马参战，他对剑属性攻击也有较高的免疫。BOSS在中途会用反击技能（真？カウンター），反射所有物理攻击，即便是带魔法的物理攻击也不行。这时候可以换上雾亚等纯魔法角色上来输出，并推荐使用弥代的SP技能“怨敌调伏”，以其人之道还治其人之身，让BOSS死于自己的攻击。

BOSS战后弥代获得新的表演力“アエテヨカッタ”，返回繁花宫殿弥代合成固有技能“决着の扉”，观看弥代的特摄演出

完成支线3后弥代的个人档案追加“一流を超えた一流”，获得即兴表演力ンス“オペラチオン”。

舞子

支线任务1：酒と舞子の日々

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始	完成1个可战斗角色的支线任务	フォルトナ事务所

在事务所和舞子对话，之后前往繁花宫殿与Tiki对话，选择第一项。收到Tiki发来的重要TOPIC后，前往迷宫：幻想だいたまで寻找要求的道具：幻想冬虫夏草、幻想江户前シジミ、幻想梦岛土。各道具分布如下：

1. 幻想冬虫夏草：来到下层后，从左侧的断层处往下跳，调查地上的闪光点。
2. 幻想江户前シジミ：下层临近升降台的分叉口内，调查地上的闪光点。
3. 幻想梦岛土：回到上层后，在红色房间边上的回复球附近，调查地上的闪光点。

找齐所有物品后在GamePad上发送讯息，返回繁花宫殿Tiki对话，选择第一项

触发剧情后完成。

志摩崎舞子的个人档案追加“ほろ酔い女社长”，获得辅助技能“酒の席で结んだコネ”，今后贩卖物品时价格提升。

支线任务2：ロスト・メモリー

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	完成舞子的支线1	フォルトナ事务所

在事务所和舞子对话，之后调查她身边的纸箱，把每个选项都选一遍后入手贵重品：舞子の写真集2，触发剧情。

志摩崎舞子的个人档案追加“みんなのお母さん”，获得辅助技能“デキる女の收纳术”，今后持有道具数量的上限提升。

支线任务3：ゴッド・マザー

出现时间	出现条件	出现地点
第五章衔接章节开始	完成舞子的支线2	フォルトナ事务所



在事务所和舞子对话，获得贵重品：A4レザーケース。在事务所门口雾亚发来TOPIC后前往大地图涩谷・セントラル街方面，往下走来到Cafe Seiren门口的柱子旁与雾亚对话。

在ダイバースタジオ与摄影师雕ノ泽对话后，打开GamePad发送重要TOPIC，

并前往迷宫：幻想106寻找关键物品。可以先传送到B3F，然后通过粉红女仆装来到B2F。在地图东侧圆形房间内的宝箱前，调查地上的闪光点入手贵重品——幻想道玄水晶。

返回繁花宫殿与Tiki对话，选择”よろしく、Tiki”后入手贵重品：魂焦点レンズ。回到ダイバースタジオ与雕ノ泽对话，入手贵重品“A4レザーケース”。最后返回事务所与舞子对话，获得“舞子の写真集3”。

舞子的个人档案追加“フォルトナの女神”，获得辅助技能“お母ちゃんのミニ财布”，今后购买商品时可以享受折扣。

Tiki

支线任务1：ちっきちきにしてあげ

出现时间	出现条件	出现地点
第一章衔接章节开始	完成1个可战斗角色的支线任务	繁花宫殿

前往涩谷・セントラル街方面，进入Cafe sSeiren触发剧情，得到Tiki嫁P可能出现在106迷宫中的讯息。之后前往迷宫：幻想106，在4F找到Tiki嫁P。收到重要讯息后返回繁花迷宫，与Tiki对话后完成。

Tiki的个人档案追加“摇れるウタロイド”，获得辅助技能“あんしんイドラ”，今后在迷宫中使用道具/技能的持续时间延长。



支线任务2：コーヒーアンドドーナツ

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始	完成Tiki的支线1	繁花宫殿

Tiki想吃名字奇怪的甜甜圈，绝对要满足她的要求！之后前往涩谷・ヒーホーマート前，进入便利店和普通店员对话，选择最后一项“ドーナツを买う”，却被告知已售罄。

收到重要讯息后前往セントラル街方面，进入咖啡店触发剧情，从Tiki嫁P那里得到了“限定ドーナツ”。返回繁花宫殿与Tiki对话选择“限定ドーナツを渡す”，即可完成。

Tiki的个人档案追加“想いを集める少女”，获得辅助技能“みつけて表演力”，今后在连携中获得“表演力”的几率提升。



支线任务3：渋谷の中心でTikiを叫ぶ（推荐等级：Lv.53）

出现时间	出现条件	出现地点
第六章完成最终试炼后	完成Tiki的支线2	繁花宫殿

在繁花宫殿中与 Tiki 对话接受任务，回到事务所在出口处触发剧情，并发送重要 TOPIC。之后来到涩谷进入 Cafe Seiren 触发剧情，前往迷宫：幻想 106 的 B4F 进行战斗。

敌人情报

BOSS：Lv55 セルバンテス		
攻击属性	耐性	弱点
斧	枪、电、冲击反射	剑、火、冰
斧	剑、火炎、冰反射	枪、电、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv54 白银のソードマスター	剑	枪、冰、电
Lv58 朱金のパラディン	枪	斧、电

战斗要点

BOSS 会在战斗中途使用技能，改变自己的耐性和弱点，请参考敌人情报部分，并留意战斗中的提示。两个杂兵被打败后还会持续出现，依然留下一个进行控场，由于主角弱点是枪所以朱金のパラディン不能留。



完成 BOSS 战后获得贵重品：龙石のカケラのカケラ。回到事务所后接到 Tiki 嫁 P 发来的 TOPIC。之后前往涩谷进入 Cafe Seiren 触发剧情，发送重要 TOPIC。返回繁花宫殿与 Tiki 对话，把刚刚的得到的石头交给她，Tiki 终于实体化，并可以观看到 Tiki 精彩的 LIVE 表演（泪目）。

Tiki 的个人档案追加“**ミラクルウタロイド**”，获得新的辅助技能“**かなえてマジカル**”，今后在战斗中使用技能，有一定几率不消耗 EP。

バリィ

支线任务1：オンリー・ユー

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始	完成1个可战斗角色的支线任务	涩谷・鸟头目芸能塾门口

前往涩谷，在鸟头目芸能塾门口与バリィ对话，剧情过后接到バリィ发来的 TOPIC。过马路来到对面的便利店与普通店员对话选择最后一项“真守んストラップを买う”，却被告知售罄，并和店员交换了 TOPIC。

出门后立刻收到店员发来的 TOPIC，返回事务所与舞子对话，之后前往涩谷，在鸟头目芸能塾门口与バリィ对话后完成。

バリー的个人档案追加“**お骚がせマモリスト**”，获得新的辅助技能“**三次元の Heaven**”，今后连携攻击中获得的金钱上升。

支线任务2：デュオはタイヘンだ！（推荐等级：Lv.30）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	完成バリィ支线1	涩谷・鸟头目芸能塾门口

前往涩谷，在鸟头目芸能塾门口与バリィ对话，之后社长宣布弓弦和翼结成新的组合（社长还真是喜欢凑 CP 呢），剧情过后收到バリィ发来的 TOPIC。

将翼和弓弦设定为战斗角色，前往迷宫：幻想大东テレビ，在这里随便找幻影进行战斗，并引发连携攻击，一共达成 10 次含有翼和弓弦的连携后即可。最后返回鸟头目芸能塾，在门口与バリィ对话后完成，观看翼和弓弦的双人合唱曲，又是一首好听到不行的歌。

バリー的个人档案追加“**フォルトナの鬼军曹**”，获得新的辅助技能“**熟练度 OneMore**”，今后在战斗中可以更快提升熟练度。

完成支线 1 后解锁翼和弓弦エレオノーラ的双人演出技能“**ドリームキャッチャー**”。

支线任务3：バリィ・ザ・フォーエバー（推荐等级：Lv.30）

出现时间	出现条件	出现地点
第五章衔接章节开始	完成バリィ支线2	繁花宫殿

虽然是バリィ的支线，但却要找 Tiki 接任务。原来バリィ看到自己喜欢的真守和主人公非常亲密，因此心生嫉妒，为了再次当上幻影御主成为真守心中的英雄，他独自前往迷宫中修行。

接到バリィ发来的 TOPIC 后，主角前往迷宫：幻想ダイバースタジオ。从右侧的门进入，和主线剧情中一样，继续按照“018769”的顺序来到 9 号门前，进入后进行战斗。

敌人情报

BOSS：Lv55 グリード		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（火、冰）	火、冰、冲击、肉体耐性	斧、弓、电

战斗要点

BOSS 擅长使用火属性和冰属性的魔法，并会反复召唤杂兵ヒルゴン，因此还是专心对付 BOSS 吧。



战斗胜利后接到バリィ发来的 TOPIC，前往鸟头目芸能塾门口与真守对话，想通一切的バリー灵感迸发，为真守创作了新的曲子。

バリー的个人档案追加“**再起のギタリスト**”，获得新的辅助技能“**云隐れ Ninja**”，今后在战斗中逃跑成功率上升。

完成支线 3 后，获得源真守和バリィ的双人演出技能“**放课后ばくあれ一**”。

文 伽蓝　美编 anubis



备受广大格斗游戏爱好者期待的《街头霸王Ⅴ》终于如期发售，虽然在发售后由于游戏的单机内容丰富程度以及并不理想的服务器连线状态受到了不少轻度玩家的诟病，不过官方承诺将在今后的日子以 DLC 的形式进一步完善游戏，因此玩家不妨稍作等待。另一方面，以专业的格斗游戏评判眼光来看的话，《街头霸王Ⅴ》无疑是一款优秀的作品，毕竟让一款格斗游戏长青的仍然是优秀的系统以及对战乐趣。下面将为大家带来《街头霸王Ⅴ》的系统详解以及角色的入门指南，希望能为各位格斗家的修炼之路提供帮助。

街头霸王Ⅴ		Capcom	格斗
PS4	Street Fighter Ⅴ		中文版
	2016年2月16日	本地1人，在线2人	对应玩家年龄：13岁以上
	售价为398港币		

*本文对应版本为1.01
*文中提及的“帧”为时间单位，1秒=60帧

画面说明



1. 体力槽： 显示玩家当前的体力剩余量

2. 晕槽： 受到攻击时会持续增加，一段时间没有受到攻击时会缓缓减少，一旦晕槽被打满，角色将会进入一段时间的晕眩状态

3. 胜利标志： 显示玩家当前对局的胜负比

4. 时间： 显示当前对局的剩余时间，一旦时间耗尽，剩余体力较多的一方获胜

5. 角色图标： 显示玩家双方当前使用的角色

6.V 槽： 通过受到对手打击、使用 V-Skill 等方式增加，是用于发动 V-Trigger 以及 V-Reversal 的媒介，V 槽在对局之间不进行继承

7.CA 槽： 在对战中只要双方互有接触就能增加 CA 槽，消耗 1 格 CA 槽可以发动技的 EX 版本，消耗全部 3 格能量可以发动强力的 CA（Critical Art，超必杀技）。与 V 槽不同的是，CA 槽可以继承到下一局中。

操作简介



为了说明方便，在格斗游戏中我们一般使用缩略语来描述各种指令。摇杆 / 方向键推动的方向一般使用小键盘的方向来表示，比如 6 就代表推前，2 就代表下蹲，而比较特殊的 5 方向则代表不推任何方向。

而在《街头霸王》系列”的六键操作中，拳（P:Punch）和脚（K:Kick）攻击分为轻（L:Light）、中（M:Medium）、重（H：Heavy）三种等级，当在文中出现诸如 2MP、5HK 这样的缩略语时，则代表以方向 + 指令的方式按键，使出不同的招式。在描述跳跃攻击时，一般使用 J（Jump）来简称，比如 JMK 就是跳跃的中脚。如果出现 PPP、KK 这样连续出现的指令时，则代表同时按下两个 / 三个相应的按键。

值得一提的是，一般来说我们在描述指令时都默认角色所在位置为 1P，比如隆的经典招式波动拳，发动方式为 236P，请玩家避免因位于 2P 位置时产生阅读上的理解困难。

系统篇

技

普通技

普通技简单来说就是角色所有的普通拳脚攻击，普通技是构成人物的基本，同时其他的技也需要通过指令 + 普通技按键的方式来实现。普通技性能的好坏，很大程度上决定了一个角色的打法风格，是近身抢招猛攻，还是中远距离牵制。同时，虽然普通技输入方式很简单，但性能好的普通技往往比必杀技来得更有用，比如某些角色的必杀技对空性能并不强，那么就需要对空性能相对较好的普通技来实现对空了。

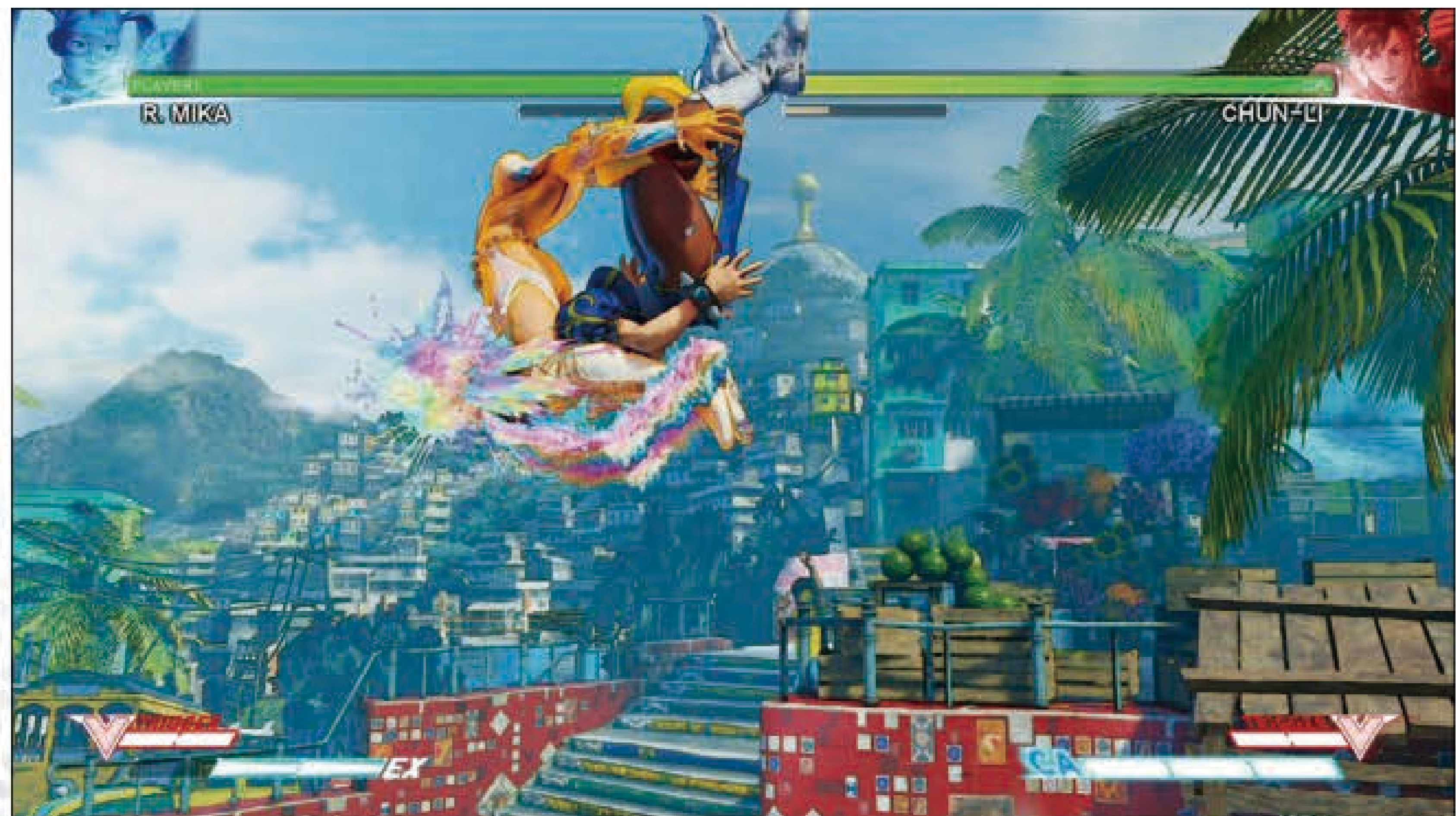


▲虽然普通技相当基础，但普通技往往是决定角色立回打法的重要因素，比如达尔西姆。

必杀技

必杀技就是在出招表中看见的各种技，以招牌角色隆为例，波动拳（236P）、旋风脚（214K）、升龙拳（623P）这些需要通过方向 + 指令方式输入的技都是必杀技，必杀技也是对战中最常见的技。

所有的必杀技都有对应的 EX 版本，只要玩家在进攻防守中增加 CA 槽，那么利用 1 格能量作为媒介就能使用 EX 必杀技，其输入方法为必杀技指令 + 两键同按，比如某必杀技的指令为 236P，那么 EX 版本的输入方法为 236PP。EX 必杀技通常会强于普通版本，除了增加伤害外，还会追加诸如判定增强、增加霸体效果、收招变快等效果，而一些原来不成立的连段，使用 EX 版本也会成为可能。



▲不少角色的部分EX必杀技能作为稳定的对空手段使用。

超必杀技

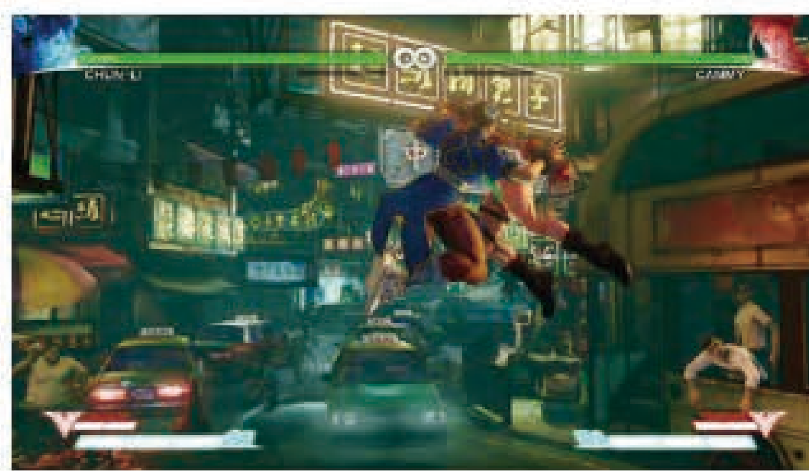
本作的超必杀技名为Critical Art，简称CA。CA的发动方法类似于《街头霸王Ⅳ》中的SC，只要通过特定指令（对大多数角色而言是两个半圈）+按键的形式输入，不需要再像《街头霸王Ⅳ》中的UC一样三键同按。



▲本作的CA效果十分绚丽。

投技

投技的发动方式为LP+LK或4LP+LK，这样对应的分别是前投和后投，两种投技的最大差别在于是否会与对手换边，比如在被对手压制在版边的情况下，一次成功的后投就可以将对手反过来关到版边去。在非硬直状态下被投时，在被投的瞬间，被投的一方可以按下LP+LK来拆投，但这要求玩家有一定的预判以及反应能力。虽然投技的伤害并不算高，但是它发生很快，在防御对手部分招式时，可以作为一种稳定的确反技来使用。另外，部分角色拥有空中普通投，发动方式为JLP+LK，空投不能拆投，是空中战的有效对抗手段。



▲空投在空中对抗中拥有不小的优势。

特殊技/TC技

特殊技一般来说是以配合4/6方向输入的特殊普通技，比如隆的6MP、6HP等。而在特殊技中，有名为TC技（Target Combo）的存在，TC技是一种比较特殊的普通技连续技，TC技不同于通过目押组合的普通技连续技，它只需要通过一定的节奏按照出招表的顺序简单连点按键即可使出，不像目押那样需要通过精准的时机来按键。



▲纳什拥有全最角色丰富的TC连续技组合。

V系统

V系统是《街头霸王V》中最为核心的系统，在游戏中通过挨打、使用V-Skill等行动能够增加V槽的能量，通过V槽能量可以发动相应的V系统能力。V系统由三个部分组成，根据角色的不同，V系统的作用和性能也风格各异。另外，不同角色的V槽长度也不尽相同，部分角色只有2格，而部分角色则有3格。

V-Skill

中 同按

V-Skill简称VS，发动方式为MP+MK同按，不同的角色VS能力差异很大，经典角色隆的VS能力就是类似3.3中的Blocking系统，只要在有效时间内输入就能完美格挡对手的攻击，新角色方是放出毒液使敌人中毒，劳拉则是灵活左右平移等，总而言之VS能力一般都是能够体现角色特点的招式，在对战中也是频繁使用的一个系统。值得一提的是，成功使用VS命中对手或是成功使用VS的特殊性能的话，会增加一定数值的V槽，因此合理使用VS也是增加V槽的重要手段，只是这个速度远远没有挨打来得要快……

V-Trigger

重 同按

V-Trigger简称VT，发动方式为V槽全满时HP+HK同按，发动后消耗所有的V槽能量。VT可以看作是一个角色强化系统，因为在发动VT后一般来说角色能力都会得到提升，根据角色的不同，会有必杀技伤害增加、追加新的必杀技以及增加移动速度等各种各样的能力。但除了角色强化能力外，VT本身是一个极其实用的取消系统，它可以取消任何普通技以及部分特殊技的硬直，因此利用VT往往可以打出普通技-VT-普通技-必杀技-超必杀技这样的高伤害连段。

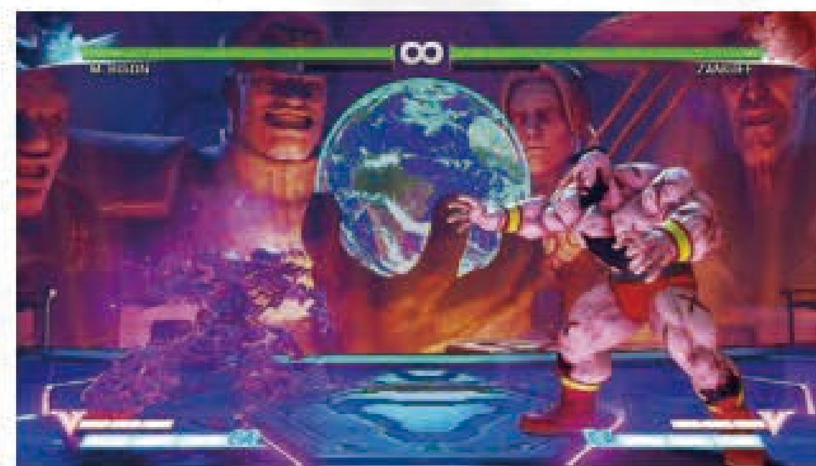
V-Reversal

防御中 → + LMH 同按 或 LMH 同按

V-Reversal简称VR，是一种耗费1格V槽来使用的战术性防御反击手段，虽然是防御反击手段，但它并不能滥用，因为VR的发动方式为防御中6+PPP或6+KKK，这意味着玩家必须放开防御才能进行VR反击，由于部分角色VR的动作较慢，如果对手提前预判停止压制，那么VR在被防后反而可能正中对手的圈套，因此需要谨慎考虑使用的时机。不同的角色VR的性能也有所不同，除了反击外还有位移等效果。反击型VR成功命中对手后，对手受到的是可随时间恢复的暂时性伤害。

Dash

Dash系统的发动方式为快速推2次前（66）或后（44），输入后角色会快速进行短距离的前冲以及后退，根据角色的不同Dash的性能以及距离会有所不同。值得一提的是44会有对投无敌的判定，在预判到敌人在近身后会使用普通投/指令投时可以用44来规避风险。



Crush Counter

Crush Counter简称CC，这个系统可以简单理解为一种特殊而强力的Counter，所有角色通过使用特定的HP或HK打断对手的出招硬直都能够打出CC，CC出现时屏幕会闪烁特殊的光芒，并出现Crush Counter的字样，同时受创的一方会出现巨大的硬直，利用这个巨大的硬直进攻方可以组合一些原来无法成立的特殊连段来给予对手巨大伤害，最简单的例子有5HP接5HP这样简单粗暴的起手。



▲CC出现时有很明显的闪光标记，玩家有足够的时间来反应。

受身

后方受身 ← 或 同按
原地受身 ↓ 或 同按

受身即倒地快速起身，本作的受身分为两种，分别是原地受身以及后方受身，原地受身发动方法为落地瞬间摇杆推 2 方向或 PP，后方受身发动方法为落地瞬间推 4 方向或 KK，如果落地后没有输入任何以上的指令，或是未能在落地的有效输入时间内输入以上指令，那么则不作受身。本作的受身性能相当强大，无论受到哪种方式的击倒都能够进行受身。在受身中存在 2 种特殊的情况，一是被投技命中倒地时只能原地起身，而且动作会与普通的原地起身有所不同。二是被对手 2HK 打出 Crush Counter 后，无法进行受身。

耗血

在很多同类型的格斗游戏中，必杀技耗血已经成为了一个默认的概念，而在《街头霸王Ⅴ》也同样有耗血的概念，而且本作还有了普通技耗血的概念。游戏的耗血规则如下，在使用中攻击、重攻击普通技每次被对手防御时，对手的体力槽都会有少量的体力被暂时扣除，这一部分的体力在体力槽上会显示为白色，这些被扣除的体力会在脱离对手压制后缓缓恢复，但如果在恢复的过程中被对手的攻击命中，那么除了命中攻击本身的伤害外，白色部分的体力也会被一并扣除。在使用必杀技被对手防御后，则会造成实质性的伤害，无法随时间恢复，但是与前作不同的是，如果对手体力槽已经见底，就算玩家再次使用必杀技，对手也能将必杀技防下，也就是说在本作中无法使用必杀技耗血的方式 KO 残血对手。需要特别指出的是，虽然必杀技无法强制 KO 防御的残血对手，但使用 CA 仍然可以。



▲在新的耗血规则下，残血时面对有飞行道具的对手时不再那么被动了。

如果你是《街头霸王Ⅳ》老玩家

相信接触《街头霸王Ⅴ》的玩家中，不少人像笔者一样都是《街头霸王Ⅳ》的老玩家，最近总能听见身边一同转到新作中来的老机友表示新作诸多的不习惯，因此在这里就抛砖引玉提出几点《街头霸王Ⅳ》与《街头霸王Ⅴ》之间比较明显的变化，老玩家可以根据这几点重新熟悉游戏，以免将前作中一些习惯带到新作中来时导致对局不必要的失利。

轻攻击 中攻击连段基本移除

《街头霸王Ⅳ》对战中，在接近战时双方最常见的招式必然是用发生快的轻攻击进行试探，一旦确认前面的轻攻击命中，那么就会接上后续的连段组合成轻攻击－中攻击－必杀技的标准连段。但在《街头霸王Ⅴ》中，轻攻击－中攻击的普通技目押连段基本绝迹，只要少数角色的少数连段可以沿用这种套路，因此在本作中玩家不能再依赖轻攻击进行确认目押带入后续连段的方式，只能在轻攻击－必杀技或是中攻击－必杀技的连段中进行选择。

目押要求降低

在《街头霸王Ⅳ》中，因为普通技与普通技连携之间的有效输入时间比较严格，因此玩家必须反复练习才能找准时机，可以说只有掌握了角色的基本目押连段才能称之为入门。在《街头霸王Ⅴ》中，普通技之间的连携输入虽然仍然严格，但是本作允许玩家通过连点按键的方式来实现连段，也就是本来目押要求很高的某个普通技连接，现在可以选择连点按键的方式来实现。虽然如此，但是笔者仍然建议玩家习惯以精准目押按键的方式来组合连段，因为在对战中连点往往会导致失误，最终反而得不偿失，但如果某个连段怎么目押都难以连上，那么就退而求其次选择连点吧。

后Dash无敌大幅削弱

《街头霸王Ⅳ》中被压制时的一大逃生手段就是 44 的后 Dash，特别像春丽这样 44 性能极佳的角色在受到压制时只要简单地推 44 就能轻松逃脱。而《街头霸王Ⅴ》的 44 性能被大幅削弱，不再有对打击无敌的属性，只有对投无敌的属性，因此如果盲目 44 的话，对手只要简单地使用拳脚就能破解，所以现在要注意 44 使用的时机了。

下蹲拆投取消

《街头霸王Ⅳ》中有一个独特的设定，就是当玩家被压制时，只要按一定的节奏 2LP+2LK 连点，那么当对手使用投技时会自动拆投，就算对手不使用投技，只要有足够的破绽就能按照技优先级的规则使出 2LK，这就是所谓的下蹲拆投系统。《街头霸王Ⅴ》中这一设定被完全删除，如果再沿用以前蹲拆套路的话，很容易会出现打空的投技，这时对手如果预判到，只要用一个垂直跳就能将其击溃了。这一改动一定程度上增加了玩家对于拆投的判断，不再像前作一样无脑。



▲盲目的拆投很容易被对手的垂直攻击击溃。

受身系统改变 削弱公式化的压制

《街头霸王Ⅳ》从某程度上说是一个公式化的游戏，因为在整场对局中玩家就只需要考虑如何进行各种预设套路的“SET PLAY”，虽然《终极街头霸王Ⅳ》时增加了延迟起身的系统，但仍然未能改变这种状况。《街头霸王Ⅴ》中由于受身系统的改变，玩家在几乎所有时候都能进行受身，而且还能选择原地或是后方受身，这样在应对对手的压制时能有更多的选择，不再像过去一样陷入一次倒地就开始无尽“猜拳”的窘况，这也使对战双方的博弈更加富有变化。

奖杯列表

《街头霸王Ⅴ》的奖杯从难度而言属于既花时间又难的顶级难度，像“进行XX场对战”、“将玩家等级提升到XX级”、“累计获得100万格斗货币”这种机械的要求本来就要花费大量的时间，而且还有“排名战提升到金等级”这种对玩家格斗水平有极高要求的奖杯，加上本作的网战的随机匹配设计基本杜绝了互刷，因此玩家必须自己磨练自己的硬实力。由于游戏默认的奖杯列表展示的解锁条件十分不明所以，下面就将这些要求逐一翻译列出，但因为奖杯要求十分明确，且惟一的心得就是加强对这个游戏的操作水平，因此就只使用列表的形式呈现。

名称	杯种	解锁条件
永不终止的道路	白金	取得其他所有奖杯
基本功是关键	铜	完成教学模式
故事从这里开始	铜	完成任意角色的剧情模式
遇到你太好了！	铜	完成5名角色的剧情模式
16次试炼	铜	完成所有角色的剧情模式
踏出一步	铜	将任意角色提升到5级
拿一大堆给我	铜	将5名角色提升到5级
魔人没有死角	铜	将所有角色提升到5级
滴水穿石	银	将任意角色提升到等级30
一雪前耻	铜	将玩家等级提升到等级50
燃烧的灵魂	银	将玩家等级提升到等级100
最强的2	金	将玩家等级提升到等级200
我喜欢称号	铜	获得10个称号
称号王	铜	获得30个称号
网上对战的世代	铜	进行10场网络对战
对战顺利	铜	进行50场网络对战
魔人的诡计	铜	进行300场网络对战
等待也是乐趣	铜	利用等待挑战功能进行30场网络对战
功夫的成果	铜	在排名赛中首次获胜
胜利的执着	铜	在排名赛中获得10场胜利
食欲更好了	铜	在排名赛中获得30场胜利
不断努力	银	在排名赛中获得100场胜利
连续获胜	金	在排名赛中获得300场胜利
想会会比我强的人	铜	在排名赛中战胜10名等级更高的对手
连胜的滋味	铜	在排名赛中获得3连胜
首次升级	铜	在排名赛中首次晋升
肌肉的胜利	银	在排名赛中进入银等级
和强者战斗吧	金	在排名赛中进入金等级
潇洒胜利	铜	使用EX必杀技KO对手300次
散落的美丽	铜	使用CA技KO对手300次
这就是我的潜力	铜	使用V-Reversal100次
发现真理	铜	使用V-Skill100次
一瞬突袭	铜	使用100次V-Trigger
你最爱的是谁	铜	把一名角色在个人设置中设为常用
完美的名字	铜	在个人设置中设置称号
准备不足注定失败	铜	在CFN中添加30场对战回放
希望梦中再见	铜	在CFN中观看50场对战回放
我的英雄	铜	在CFN中把1名玩家加入收藏夹
全球网络	铜	在CFN中把30名玩家加入收藏夹
每天健身	铜	累计游玩训练模式30分钟
要一直赢下去	铜	通过生存模式的普通难度
强大战士之魂	银	通过生存模式的困难难度
从地狱归来	金	通过生存模式的地狱难度
无价	铜	累计获得100万战斗货币（FM）
好的服装能让战斗更有看头	铜	获得人物的新配色

角色攻略

前面的系统部分也已经提到，在本作中每一名角色的V系统都是风格迥异的，因此下面就对每一位角色的V系统进行解说，同时给出一些实战中经常用到的基础连段供玩家参考，在连段部分中，“→”表示的是连段的顺序，“-”表示TC技或是派生技等的简易按键连接，而“/”则表示可以在几种不同招式之间选择其中一个组成连段。

另外，即使部分角色的连段中没有写出，但大部分连段在组合前都可以通过跳攻击或是逆向的跳攻击作为起手，一般来说跳中攻击可以衔接以地面中攻击作为起手的连段，跳重攻击可以连上地面任意起手的连段，但部分角色跳中攻击也能连上地面重攻击的连段，因此要联系角色的实际组合。部分推荐连段中以特意写出以跳攻击作为起手是因为实战中以5HP/5HK作为起手的连段在实战中一般较难单发命中，因此推荐在跳攻击后进行确认使用。





隆 RYU

V Skill



类似于街霸 3.3 中的 Blocking 系统，发生很快，但收招时间很长，在有效时间内输入可以格挡敌人的任何攻击，并快速作出反击。

V Trigger



发动后全身进入持续为 800 帧的带电状态，期间隆的波动拳会得到增强变成电刃波动拳，电刃波动拳可以进行蓄力增加攻击段数，电刃波动拳最高的 3 段可以破防，而每次使用电刃波动拳会消耗 80 帧的持续时间。同时，在 VT 发动期间，普通拳攻击会增加 30 的晕值，任意 623P 会增加 20 的伤害以及 50 的晕值。

V Reversal



防御中 6PPP 发动，对前方作出波动拳动作的攻击，将对手击飞一定距离。

基础连段

- 2LK → 2LP → 623HP/214LK
- 5MP → 2HP → 214HK/623HP
- 6HP → 2HP → 623HP
- 6HP → 2MK → 214HK
- 4HK → 2LP → EX214K
- 2MK → 236HP → CA
- 5MP → 2HP → 623HP → CA
- 5MP–5HP–5HK → VT → 214LK → CA
- 5MP → 5MP–5HP–5HK → VT → 623LP → EX623P（版边限定）

角色分析



“波升流”一直是《街头霸王》系列”的角色经典套路，而作为此套路的代表自然就是此流派的鼻祖隆。隆的波升流以飞行道具牵制迫使对手跳跃，升龙拳对空的套路仍然是他在本作中的主战思路。由于本作轻攻击基本无法目押带入其他攻击，因此在近距离的进攻压制时，隆不能再像《街头霸王Ⅳ》中一样用轻攻击等小招不断试探对手再进行后续的确认，必须改用其他普通技作为起手才能在确认命中后带入各种后续的连段。在远距离时，有节奏地使用波动拳可以给予对手比较大的压力，而且对手贸然的跳入也能用升龙拳来击溃。

中近距离时，2MK → 波动拳压制的套路不再好用，因为本作中 2MK 不仅持续时间短，而且判定距离变短，因此更难碰到对手。而中近距离立回的核心技当属 5MP，5MP 虽然判定距离与 2MK 相差无几，但命中后有利帧很多，可以继续目押带入其他连段，而且就算 5MP 被防，也有 1 帧的有利，这使得隆在压制的过程中始终保持着有利的状态。除了 5MP 外，发生较快 5LK 也可以替代使用，而其貌不扬的特殊技 4HK，由于被防无不利，而且命中后可以目押 2LP/5LK 后带入必杀技，偶尔使用也有不错的效果。另外，龙的 66 速度快距离远，用于突袭时效果异常地好。



对空技

对空技首选中升龙，因为轻和重版本很容易与对手的跳攻击相杀，因此中升龙是最稳定的选择。2HP 在面对前方的跳入时也有比较安定的对空效果，5HK 也能用于对空，而且 5HK 能打出 CC 的效果，打出 CC 后可以再接一个 623HP 或是 CA，但 HK 发生相对较慢，用于对空时需要一定的提前量。另外，



当对手跳到头顶时，这是上述的对空技都无法打到的位置，这时 4HK 就可以用于这种特殊情况的对空。

V系统使用心得

隆的 VS 虽然理论上可以挡下对手的所有攻击，但由于判定时间严格，最常用的还是用于抵消对手的飞行道具，如果想要将对手的所有攻击挡下，必须预判到对手即将到来的所有攻击，并且根据这些攻击的节奏进行格挡，这实际上是很难的，在对战中贸然尝试反而会得不偿失。

VT 状态下除了攻击上的提高外，一定要活用电刃波动拳最大蓄力后的破防，这个破防后对手会陷入巨大的硬直，甚至直接可以使用诸如 6HP 这样的特殊技，瞄准对手一次的倒地不受身放出蓄力电刃波动拳，就能带来巨大的回报。



春丽 Chun-Li

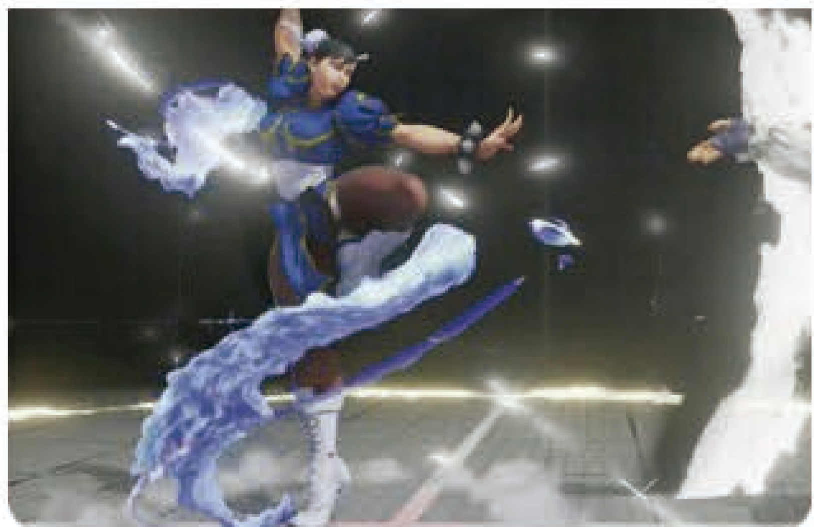
- 2MK → 236LK（2 蓄力）→ 2LP → 28LK
- JHP（2 段命中）→ 1HP（蓄力，1 段命中）→ EX46P（蓄力）→ 2LP → 28LK
- JHP（2 段命中）→ 2HP（1 段命中）→ VT → VS → J2MK × 3 → JHP → 23693HK（低空 236K）/CA
- （VT 状态下）6HK → 1LP（蓄力）→ 1MK → 46P/28MK/236K

V Skill



往斜上方发动的快速低空跳跃，发动时带有攻击判定，在空中时可以实用所有空中招式。合理利用 VS 可以躲避对手的飞行道具并快速近身进行反击。

V Trigger



发动后春丽进入练气状态，练气状态持续 1000 帧，在练气状态下春丽所有的拳脚普通技都会增强，而且部分拳脚还会变成多段攻击，具体为中攻击变为 2 段，重攻击变为 3 段。除了段数增加外，拳脚的有利帧也会增加，这使得诸如 2LP → 2MK、6MK → 2LP 这种普通状态下无法接续的连段成为可能，使得连段也会有更多变化的可能。除了普通技增强外，练气状态也会强化春丽的必杀技，4 蓄 6P 气功掌所有版本的 4 蓄 6P 的持续距离都能达到全屏，同时所有脚的必杀技伤害都增加 10。另外，练气状态下的 4HP 可以抵消对手的 1 段飞行道具。

V Reversal



防御中 6PPP 发动，向前的掌击攻击对手，命中后提供略微的有利。

基础连段

- 2LK → 2LP → 236MK
- 2LK → 5LP → 5LP → 236MK
- 1LP（蓄力）→ 2LP → 28LK
- 2LP → 5MP → 2MK → 236K
- VS → J2MK × 3 → EXJ236K

角色分析

主力必杀技多为蓄力技的春丽，普通技性能优秀是她的角色特点。但是，在拳脚范围外的远距离时春丽的优势并不能很好地发挥出来，因此这个距离尽量以 46P 的气功掌牵制为主，同时在 4 蓄力时可以用 5LP、5LK 等轻攻击连点的方式让角色留在原地。面的对手的飞行道具压制时，可以用 2MP 来适当穿越飞行道具，但建议在没有把握时最好不要打到对手的身上，因为一旦被防会出现巨大的破绽。春丽的移动速度很快，加入各种普通技以及特殊技的配合，很容易就能进入中距离的范围，这是春丽最具有优势的距离，这时春丽各种优秀的普通技就能使用出来，比较推荐在中距离立回中使用的有 4/6MP、2MK、5HP、5HK 以及 2HK，通过这些普通技的混合使用，对手往往就会被普通技削减大量的体力，其中 2MK 在命中对手后可以确认 236K 的百烈脚，但是如果被 2MK 防御千万不要顺势输入 236K，否则被防就是巨大硬直。虽然前面提到本作轻攻击起手目押带入中攻击这样的连段已经基本绝迹，但春丽是其中一个例外，她以轻拳起手的连段依旧强力。

进行逆向压制时，春丽有很多选择，JMK、J2MK、3HK 都有相应的逆向性能，但建议在使用春丽时不要频繁地使用跳攻击进行压制，因为春丽普通跳跃的性能很差，而且跳跃高度以及滞空时间都很长，很容易就会被对手的对空技打掉，因此尽量还是以中距离的地面战作为主战场，如果必须使用跳攻击时，可以用 VS 的跳跃代替普通跳，这样发动的跳跃更加出其不意，而且移动轨迹也比较好。

另外，春丽的 236K 由于可以在空中发动，因此衍生出了低空百烈脚的概念，低空百烈脚的输入方法为 23691K 或 23693K，也就是在百烈脚指令后拉 9 方向前跳，然后马上按下 1 或 3 两个下方向再按 K，这样百烈脚就能在最低空施放，低空百烈脚的意义除了带入指定的连段外，还是很强的地面压制手段，而且但在使用时需要使用 MK 版本，因为 LK 与 HK 版本被防后都不利，只有 MK 版本有利，而且 MK 版本的移动轨迹效果最好。



对空技

普通技性能优秀的春丽，对空技基本也是以普通技为主，5LK、4MP 和 4HK 是主力的对空技，4HK 相比 5LK 对于靠近头顶部分的性能要更好一些，而且伤害也更高，5LK 则凭借发生快的优势用来进行紧急对空。5HK 的脚尖部分也有很强的对空性能，只是发生慢、打点刁钻让它无法作为稳定的对空技使用，如果对手在较远处进行跳跃则可以考虑使用，而且 5HK 能打出 CC，命中后可以直接接 CA。另外，如果足够快，可以直接用空中投技来对空。

V系统使用心得

春丽由于 VS 的存在，本来跳跃性能很差的她也能进行良好的空中压制，但这需要玩家对 VS 的跳跃轨迹进行熟悉。在爆发 VT 之后，春丽强势的牵制能力会变成压制能力，可以利用普通技有强化的这段时间积极地进行压制，同时利用本作防御普通技会削减暂时体力的特性，在 VT 期间可以打出不少的白色暂时性伤害。



七川美华 R.MIKA

V SKILL



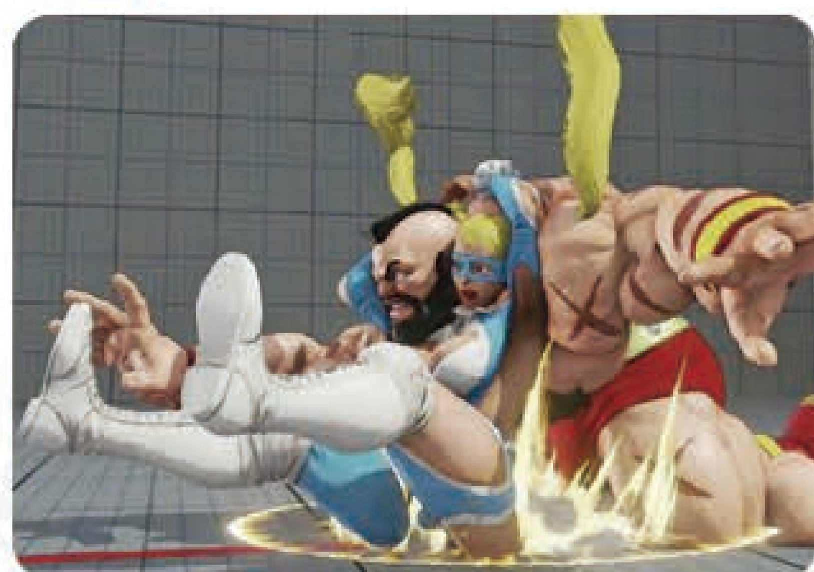
发动并按住美华会持续喊麦，喊麦的过程中会有抵消一段伤害的霸体效果，通过喊麦可以增强角色普通投、指令投以及CA的伤害，按住的时间越长，强化幅度就越大。只要按下MP+MK发动就能获得增加25%伤害的一段强化的效果，如果一直按住让地面持续出现声波，每次声波出现这个伤害加成会翻倍，依次为50%、100%、200%、400%、800%，也就是说一直按住直到喊麦完成时，一个普通投就能KO大多数对手，但在实战中这几乎是不可能完成的，建议玩家在使用时最多只使用1段以及2段的强化。在放开按键后，美华会停止喊麦并将麦克风投掷出去，麦克风本身也有飞行道具的判定。

V TRIGGER

发动后美华的同伴抚子会根据输入的指令从不同的方向出现并给予敌人一击，5HP+HK发动时抚子会从敌人的正上方落下，4HP+HK发动时抚子会从美华所在的一侧正面击向敌人，6HP+HK发动时抚子则会从敌人的后方出现，无论是哪一种发动方式，在发动时都可以通过长按按键的方式发动，这时美华会双手指天，抚子的登场也会从立即登场变为延迟两秒登场。利用VT，美华可以组合出一些特殊的连段，而且在被压制时召唤抚子登场也能在一定程度上缓解防守的压力。



V REVERSAL



防御中6KKK发动，命中对手后会进入特写的特殊投技，熟悉早年WWE摔跤的玩家应该一眼就能看出这是谁的招牌动作。

基础连段

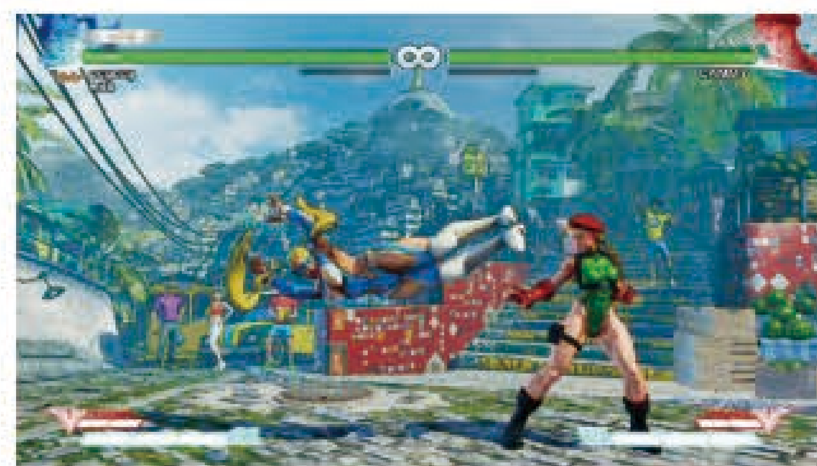
- JLK（逆向）→2LK→5LP→236LP
- 5LK-5MP→236MP/EX236P/CA
- 5MP→5HP→236HP/EX236P/CA
- 5MP→4/6MP-4/6MP（版边搬运）
- 5MP→4/6MP-4/6MP（撞墙反弹）→（6HP）→236HK
- 5MP→4/6MP-4/6MP→6VT→66→236HK/EX236K
- JHP→6HP→236HK/EX236K
- JHK→5HP→5VT→5HP→236HP/EX236P/CA

角色分析

作为摔跤手的七川美华，虽然其的强势之处在于近距离63214P和63214K两个发生极快的指令投，但这并不代表这个角色只能以近距离战斗作为主战场，因为美华各种普通技以及打击技都相当优秀，实际上她在各个距离都有丰富的进攻以及防守手段。

在中远距离时，美华有大量优秀的立回技，在中距离时可以使用6MK、2HK和蓄力5HK来主动靠近对手，6MK具有下段无敌；2HK可以稳定穿越飞行道具；而蓄力5HK就算被对手防住都没有不利，但是如果对手反应足够快，有可能会使用诸如升龙拳之类的无敌技将飞行过程中的美华直接打掉，因此玩家也可以在按住5HK做出蓄力动作时马上放开迷惑对手，这样施放的依旧会是普通版的5HK。近距离时，可以选择5LK、5MP来进行立回，5LK可以组合成5LK-5MP的TC技，在确认命中后带入236MP的连段；5MP除了是优秀的立回技外，还是美华大量连段的起手方式，其中包括4/6MP-4/6MP的版边搬运连段。

在缠住对手时，美华的指令投会给予对手巨大的压力，玩家可以在5LP（命中或被防）之后输入指令投，两种指令投发生均为极快的5帧，对手往往难以逃脱，两种指令投但性能略有不同，63214P伤害较高但会将对手往反方向扔，63214K则相反，因此玩家可以根据当前所处位置来选择哪一种投技。在防御对手攻击时，5LP以及2LP都是3帧技，可以用于小破绽抢招使用，而EX236P由于有一段霸体的效果，在面对猛烈压制时插入使用往往会有不错的解围效果。



逆向攻击方面，一般只能使用JLK，但是J2MP是一个比较有趣的特殊技，它可以改变跳跃的轨迹马上从空中落下，在对手头顶使用有一定的择正逆效果，不过一旦被对手防御破绽较大，使用时有一定的风险。

对空技

美华最稳定的对空技当属2MP，这个头槌攻击基本可以将一切的跳攻击打下来。5HP也有不错的对空效果，只是没有2MP来得稳定。6HP也有一定的对空效果，不过容易出现相杀的情况，在使用6HP对空时，还有可能打出CC，视乎打点的位置可以追加236K。另外，各版本的236K都有对空效果，前提是要将对手从高点就抓下来，一旦对手的打点低了反而会被打掉，但消耗1格能量槽的EX236K则可以非常稳定地对空。

V系统使用心得

在实战中VS基本不可能超过2段的强化，大多数都只能获得最低的1段强化，不过在使用VS的过程中美华会有一段抵消伤害的霸体效果，同时扔出的麦克风也能抵消对手的飞行道具，利用这个特性可以更合理地在合适时机进行强化。VT召唤的抚子一般只作构成连段使用，被压制时召唤她作为解围手段也有一定的效果。



基础连段

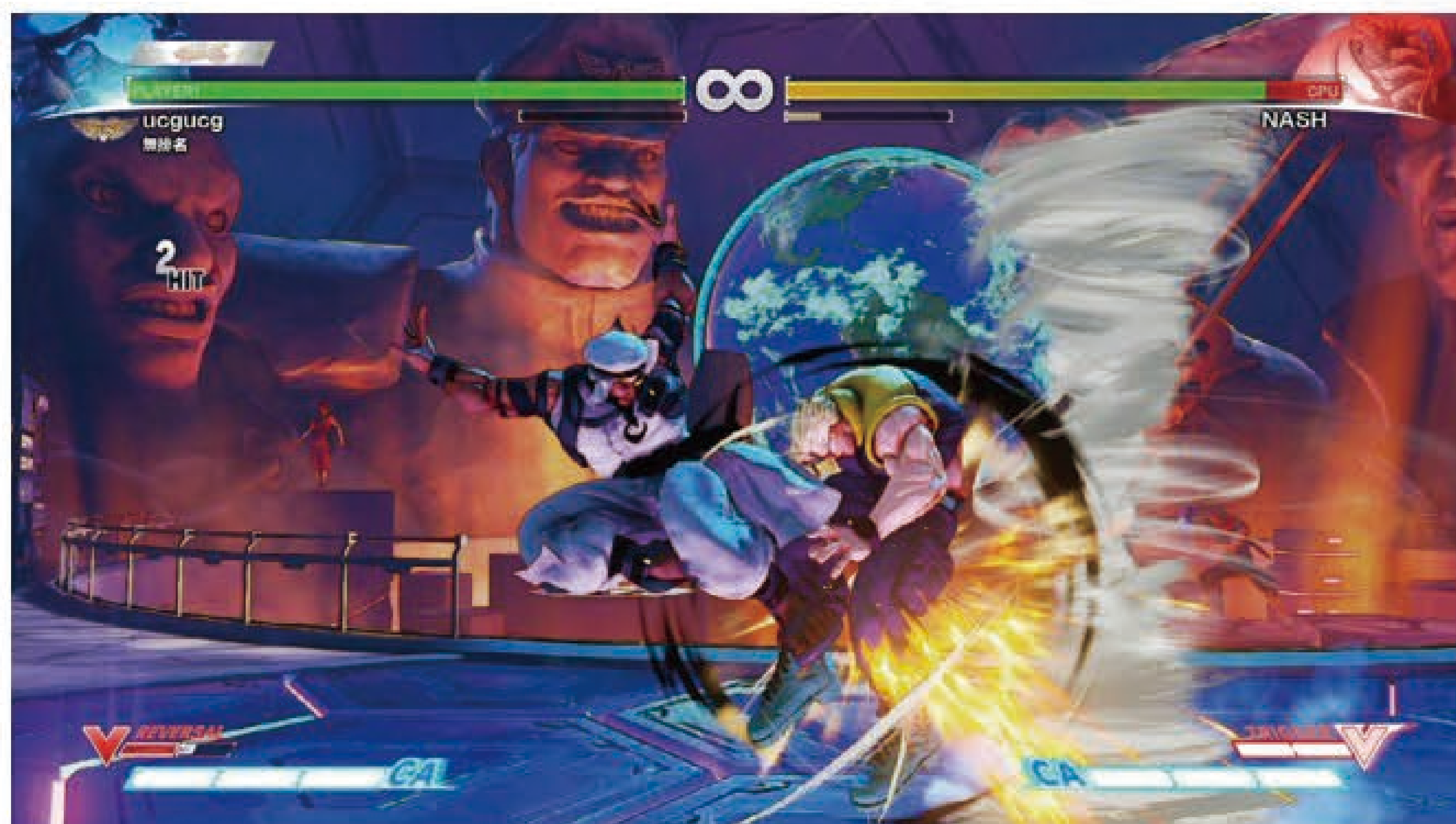
- 2LK → 2LP → 236P（P 连点）→ CA（CA 状态下摇杆推 6 方向）
- 5MP → 2MK → 214LK/EX236P（P 连点）
- 2HP → 5MP → EX214K → 236HP/EX236P（P 连点）
- JHK → 5HP → VT → VS-K 派生 /EXK 派生
- JHK → 5HP → VT → EX214K → 236MP/EX236P（P 连点）
- JHK → 5HP → VT → CA（CA 状态下摇杆推 6 方向）
- JHK → 5HP → 2VS-K 派生→ 236MP → CA（版边限定）

角色分析

拉希德的各种拳脚并不算好用，但由于 VS 以及各种必杀技的存在，使得拉希德是一个主要以灵活多变套路给予对手突击的角色。在中距离的立回上，拉希德可以依赖的基本就只有判定距离还算优秀的 5MK、2MK，以及被防后只有 -2 帧不利的 5HK。但是，拳脚立回的打法并不适合拉希德，拉希德更加擅长的是各种突进的攻击，比如让对手猝不及防的 214K 突进和 66 跑步过程中的 K 派生，即使单发也很容易命中对手。而在近身时可以在 2LP/2LK 后接 236LP 压制，在确认 236LP 命中就通过连点增加伤害，由于不连点按键版本的 236LP 被防后破绽较小，对手很难有效地反击，就算想用轻攻击抢招，玩家也可以赌一发 EX236P 来将其打掉，只要对手抢招时被 EX236P 打到一次，对手心理往往就会有较大的压力，从而不敢轻易地在 236LP 后反击。在压制对手时，空中以及地面两种形式的 VS 配合能让对手眼花缭乱，加上版边三角跳改变移动轨迹、逆向 JMK 跳入、236HK/EX236K/VT 放出旋风后改变 VS 的移动距离等都能让对手难以反应，但如何将这些招式合理地组合，对使用者的操作以及意识都提出了很高的要求。

对空技

2MP 是拉希德所有普通技中对空性能最稳定的，而且在 2MP 成功对空后在对手浮空的状态下还可以用 VS 来取消动作，进行进一步的压制。如果算准对手跳跃的提前量，236MP 和 236HP 在不同的位置也有一定的对空效果，而消耗能量槽的 EX236P 则能稳定对空。对空技中比较特殊的是以 CA 直接对空，因为拉希德的 CA 判定范围很大，而且可以左右移动，一旦命中就能对对手造成巨大的伤害。



V SKILL



VS 有两种使用方式，一种是直接按 MP+MK 时，角色会向斜前方进行跳跃，这时玩家可以按下任意 K 键进行派生，不同版本按键的派生，在空中冲刺而下的轨迹也有所不同。在使用这种 VS 时，虽然派生被防后有较大的落地硬直，但是由于被防后会稍微往回弹，因此对手想要确反也并不容易，一般来说，最好保证派生的打点在对手角色的下半身，这样会相对比较安全，在打点极低的情况下，甚至会出现不回弹的情况。另外，这种派生方式按下 KK 会使出 EX 版本。

第二种 VS 发动方式为 2MP+MK，发动后拉希德会向前翻滚，这时按下任意 K 键可以进行派生，不同的派生之间没有区别，在使用这种 VS 时请尽量保证派生时只用脚尖命中敌人，否则很容易被敌人确反。

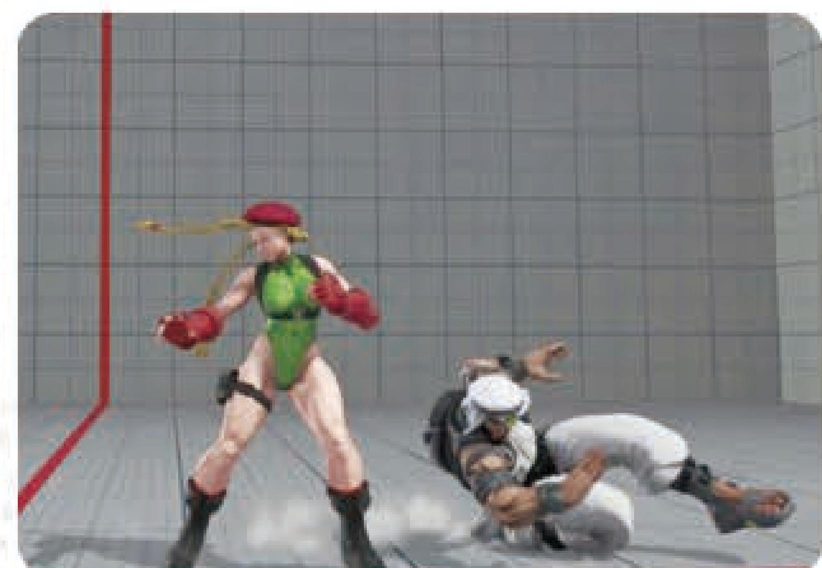


V TRIGGER



VT 发动后拉希德会往前方放出一道全屏的龙卷风，这个龙卷风属于一个有 3 段判定的飞行道具，拉希德所有穿越龙卷风的招式都会有不同形式的增强，比如伤害增加、移动距离变远以及速度变快等等。利用 VT 可以打出很多突进的猛攻，而且也可以用于取消来形成一些特殊连段。

V REVERSAL



防御中 6PPP 发动，发动后会翻滚到对手的身后。

V系统使用心得

在使用 VS 时，首先需要注意的是上文提到的空中 VS 尽量打对手的下半身，而地面 VS 尽量用脚尖命中对手，这样可以规避被确反的风险。其次，要了解拉希德在使用 236HK/EX236K 时，在踢出旋风后可以用 VS 来取消动作的硬直，而且凭借踢出的旋风，VS 的移动距离以及移动速度也会有所改变。VT 爆发后，则是所有技都会在速度以及移动距离有所增强，无论是普通技、必杀技、特殊技都会有性能上的改变，这需要玩家自己逐一去熟悉。



肯 KEN

V Skill



发动后会向前冲刺一段距离，在冲刺过程中可以提前输入指令中断冲刺的动作，如果一直按住MP+MK直到动作结束的话会使出一个横向判定较强的脚攻击。利用这个VS系统肯可以在中距离时发出突击让对手防不胜防，而在远距离时更可以用VS接续VS的方式发出两段冲刺，这样可以极快地接近对手。

V Trigger



防御中6KKK发动，向前方发出一击带火的脚攻击。

V Reversal



发动后肯会向前稍作冲刺，并进入持续20秒的火焰强化状态，期间肯所有版本的236P、623P、214K都会附带火焰，除了强化伤害外，还能增加这些必杀技的有利帧数。值得一提的是，肯的VT除了可以取消普通技外，还可以取消236P与623P。

基础连段

- 2LK→2LP→623HP
- 4MP-5HP→214HK
- 2HP→214MK（命中3段）→EX623P
- 5MK-5HK→623HP→CA
- 2MK→EX236P→VT→5MK-5HK→623HP
- JMK→2HP→623HP→CA
- JHK→5MK-5HK→623HP（命中2段）→VT→（对手落地前）623HP
- JHK→2HP→VT→2HP→214LK→623HP→CA
- 5HP→VS→214LK→EX623P

角色分析

不少玩家在初接触肯时，会觉得肯是一名较弱的角色，作为与隆同样的“波升”系角色，肯的波动拳性能远比不上隆的强，而且肯的普通技判定距离很小，只有在很近的距离才能命中对手，这使得肯的地面对抗中常常吃亏。但是，虽然肯确实有些“手短较短”的感觉，但是不要忘记他性能优异的VS，这个VS可以让肯进行长距离的快速突进，对手实际上很难正确判断与肯的真正安全距离，使得肯普通技性能不佳的缺点被掩盖掉。

在中距离时，虽然肯也可以使用波动拳与升龙拳进行一定的牵制，但是由于波动拳性能不佳，很容易就会被对手跳入，因此在这个阶段玩家应尽量想办法利用VS以及跳跃靠近对手，使用VS→6HK假动作时可以从超远距离瞬间到达对手的身边，这时既可以选择继续长按6HK让中段打出来，也可以使用假动作近身后接隐蔽性很高的普通技，也可以只作为近身手段开展接下来



的近身压制。在利用VS突进到近距离时，推荐的有以下几种选择，5LP是近身最好用的小招，不仅被防后有利，而且命中后还可以确认后续连段；5MK-5HK的TC也是不错的选择，5MK的判定范围不错，TC后接重升龙的连段伤害很高，而且有VT时还能在升龙后追加连段，而且就算TC被防也只有-2帧的不利，对手无法进行确反；偶尔在压制中混入2HK→VS的也有不错的效果，虽然2HK被防必定会被确反，但由于可以用VS来取消2HK的动作，对手很多时候也会出现反应不过来的情况，从而使压制得以持续，而且2HK命中后，VS取消也能继续紧贴对手进行接下来的压制。

前面也提到，由于肯的地面立回不算强，因此很多时候需要依赖跳入进行起攻手段，但单纯跳入风险很大，很容易就会被对手的对空技打下来，这时就不得不提肯的招牌必杀技空中214K，肯的空中214K在一定位置发动可以打对手的逆向，配合JHP使用，可以形成JHP与214HK的正逆择，如果使用214HK打逆向时，很多时候对手的对空技会打空，甚至出现直接上天的巨大破绽。JHP与214HK正逆择成立的距离有一定的要求，这里举一个比较实用的例子，比如使用上面提到的2HK→VS时，当2HK扫倒对手时马上用VS近身，然后在突进到对手身旁时使用44，只要对手无受身或只作原地受身，那么这个距离就是可以使用JHP与214HK实现正逆择的标准距离，在实战中这个套路十分实用。



对空技

与隆一样，对空技可以使用623MP来实现，这是十分稳定的对空手段，在升龙对空使对手倒地后，可以继续使用VS前冲继续紧贴对手。2HP也有良好的对空性能，而且2HP对空后马上用VS取消，会在对手落下的过程中跑到对手的下方，这时很容易出现正逆难以判断的情况，对手一不留神就会出现防御方向错误。

V系统使用心得

关于VS的使用方法在角色分析部分已经详细说明了，总的来说就是用于快速靠近对手，利用不同段位的普通技、以及打投混合的方式择对手。VT主要用于连段中的取消形成更高伤害的连段，如果被逼入绝境单发使用借助增伤效果也能有一定的逆转效果。



基础连段

- 2LK → 2LP → 236HK/623HK
- 5MP → 2MP → 236HK/623HK
- 2MP → 2MP → 236HK/623HK
- VS → 2MP → 236HK/623HK → CA
- VS → 2MP → VT → 5HP → 236K → 623K（命中 1 段）→ CA
- 236P-K 派生（命中低位）→ 5HP → VT → 5HP → 236K → 623K（命中 1 段）→ CA
- （VT 状态下）236P-K 派生→ 5MP → 2MP → 236K

角色分析

嘉米是比较全能的角色，由于普通技和必杀技性能都相当不俗，因此在任何距离的战斗都有不错的表现。得益于嘉米性能优秀的普通技，中近距离是嘉米最强势的位置，5LK、5MP、2MP、5MK、2MK、5HP、5HK 都是可以在立回中灵活使用的优秀普通技，而且还有 6HK 这样用于调整距离的特殊技。这些普通技中，被防不利最大的 5HP 也只有 -3 帧，也就是说在使用普通技压制时被敌人确反的压力很小，单凭拳脚就能让对手十分难受。5MP 是立回中核心的普通技，它即使被防也有 2 帧的有利，在持续压制时十分好用，而且 5MP 是嘉米很多连段的起手，一边往前走一边使用 5MP，再配合被防后同样有利的 VS 就能让对手无所适从。5MK 则具有优秀的判定距离，很多时候对手在想出招时就会被 5MK 打掉。5LK 可能是相对不起眼的一个普通技，但它在近身时非常好用，因为 5LK 无论命中被防都有利，因此 5LK 无论被防或是命中，接下来马上输入投技往往就能轻易命中，让对手防不胜防。

必杀技方面，对比前作嘉米的空中 214K 压制由于招式轨迹的以及硬直的改变变得不再强势，但 236P 的各种派生变化多端，而且在 VT 期间各种脚系必杀技的强化能够造成高伤害的连段，因此嘉米仍然是很难缠的角色。值得一提的是，虽然嘉米各种技的性能都很优秀，但嘉米的体力值只有全角色最少的 900，这某程度上意味着玩家需要将这些优秀的性能转化成强烈的压制，以攻为守。

V Skill



发动后嘉米会向前旋转攻击，VS 持续期间对飞行道具无敌，而且即使攻击被防也有 2 帧的有利，可以说是一个接近对手无责任的手段。如果与对手的距离足够近的话，那么 VS 的攻击还能穿越对手从而击中其后方。

V Reversal



防御中 6KKK 发动，发动后嘉米会迅速移动到对手身后给予一记逆向的踢击。

V Trigger



发动后 VT 状态会持续 1000 帧，在这个期间嘉米所有与脚相关的必杀技都会得到性能的增强，但无论 VT 的剩余时间多少，只要在使用 2 次相关的必杀技后 VT 状态就会强制终止，在连段中发动可以带入各种高伤的连段。

对空技



嘉米优秀的普通技同时体现在她的各种对空手段之上，5MK、5HK 除了立回好用之外，用于对空也有不错的效果，这两个普通技主要用于前方较远距离的对空，5HK 虽然发动稍慢但可以打出 CC。中距离对手的跳入，可以直接用 623P 低点打掉，其实 623P 各版本都可以用于对空，623LP 用于对空轨迹最好，623HK 则无敌时间最长，而 623MP 的无敌时间较长，而且轨迹也比 623HK 科学，因此是较常用的选择。面对对手的近距离跳入时，4MP 可以直接打掉前方以及头顶部分的跳入，十分霸道。



V系统使用心得

VS 其实是嘉米的开路神技，因为旋转中对飞行道具无敌，而且被防有利，但是对手仍然可以在 VS 命中前用发生快的普通技点掉，因此不能滥用 VS，建议与 5MK、5MP 混合使用。VT 最理想的状态是用于取消普通技后接高伤害的 VT 连段，但是在单发使用时，很多时候会有一发逆转的效果，比如 VT 状态下使用 236K 摸奖，只要命中就能接上 LK 版的 CA，瞬间对手造成巨大伤害。



巴洛克 BARLOG

V SKILL



发动后巴洛克会原地旋转，这个动作的持续36帧，其中7-32帧对上段无敌，7-36帧对飞行道具无敌，因此是一个优秀的防御性技能。同时，如果发动时长按MP+MK的话，那么旋转动作则会变成横向距离较远的爪击，在牵制飞行道具时有不错的效果。

V REVERSAL



巴洛克的VR比较特殊，他有两种VR可以使用，发动方式分别是防御中6PPP和6KKK，虽然它们的动作都是往后翻滚回避，但6PPP对应的是长距离的翻滚，而6KKK对应的则是短距离的翻滚，玩家在使用前必须根据后续的策略来决定选择何种VR。

V TRIGGER



巴洛克VT的发动方式有3种，分别5HP+HK、2HP+HK以及前跳HP+HK，它们对应的动作都是发射出一支玫瑰，不同版本VT的玫瑰发射角度会有所不同，无论玫瑰命中与否巴洛克都会向敌人发起突击。

基础连段

通用连段

- 2LP→2LP→236LK
- JHK→5HP→236HK→CA
- JHK→5HK→2LP→236LK

有爪时专用

- 626K-P派生→214LP/EX214P/VT
- JHK→5HP-5HP→VS（长按）
- JHK→5HP→236P→2MP→236MK/EX623K-LPLK派生
- JHK→5HP→236P→2MP→EX623K-P派生→VT
- JHK→5HK→2LP→EX623K-P派生→EX214P
- 626K-P派生→214LP→CA

无爪时专用

- 626K-P派生（低点命中）→2MK→5MP-5HK→VS（长按）/EX623K-LPLK派生
- 2MK→5MP-5HK→VS（长按）
- 2MK→5MP-5HK→VT→CA

对空技

巴洛克在对空方面并不是很稳定，可以选择的有有爪时的5HP、2HP以及无爪时的2HP，有爪时的5HP性能上课，但两种2HP都比较强调对手中距离跳入时的拳尖部分命中，在面对对手近距离跳入时，这些对空技则显得不那么好用了，但由于巴洛克在对空时还有空中投技可以选择，一定程度上弥补了普通技的不稳定。

V系统使用心得

VS在有爪与无爪时只有转拳横向判定距离的区别，旋转本身性能并没有差异，在面对飞行道具时有爪的VS转拳可以很容易克制住对手，但是单发使用时情况就不那么乐观了，因为被防后硬直高达-13帧，可以说被几乎所有的招式确反，但是如果只使用爪尖命中对手，那么能较好地缓解被确反的问题，但仍然不能随意滥用。巴洛克的VT则显得有些鸡肋，除了一部分连段可以带入外，其余时间基本就只能当作一个突进技或是性能不怎么好的对空技使用，但由于被防也没有什么破绽，因此用来摸下奖也无妨。



角色分析

巴洛克在本作中变为了有爪以及无爪两种模式，虽然看上去比较复杂，但是角色性能可以说是有了明显的提升。首先分析一下有爪和无爪状态下的主要差异，总的来说，有爪时拳技的攻击判定较广，但是发生速度较慢，主要用于中距离的牵制以及立回使用。无爪时拳技发生速度较快，而且可以取消必杀技带入连段，因此主要用于压制对手时使用。有爪和无爪可以通过236P随时进行切换，而且在有爪时以5HP命中也可以在连段中插入236P进行后续的无爪连段，因此有爪和无爪之间的界限其实并没有那么明显，而无论有爪还是无爪，巴洛克的脚攻击都是固定的。另外，如果在手持叉子的情况下被敌人累计打掉一定体力时，巴洛克依然有叉子被打掉的设定，而且叉子是彻底破坏，无法再像以往一样重新拾取，不过只要合理切换状态，出现的几率还是比较小的。

在远距离时，远离拳脚判定范围的巴洛克可以用623/421K来发起进攻，如果VT槽满的情况下，发动VT来突击对手也是一种不错的选择，如果面对的是飞行道具系角色，使用VS的转身攻击、EX236K的前方突进都可以轻松应对。

中距离立回 时推荐使用的是有爪时的2MP、5HP以及6HP，2MP、5HP都有不错的牵制性能，6HP则可以从超远距离进行试探，而有爪状态下的VS转拳有效距离要比看上去远得多，但被防后不利很大，建议只瞄准飞行道具系角色施放飞行道具时使用。在进入较近距离时，虽然无爪拳技性能略差于有爪时，但5MP、2MP仍然是性能很不错的普通技。命中后+2帧的2MK也能在这个距离提供不错的下段压制效果。

而对于必杀技而言，623/421K在有爪和无爪时P派生也会有是否击飞对手的差别，在无爪时击中对手还能目押2MK→5MP-5HK带入连段。另外，由于缺乏稳定的无敌技，巴洛克在面对压制时显得有点无力，而这种时候建议选择使用V-Reversal与对手拉开距离，重新回到自己优势距离中去。



基础连段

通用连段

- JMP（命中空中对手）→ 623HP/EX46P
- EX63214P → 623HP
- 5MK–5HK–5VS
- 5MP → 2MP（1 蓄力）→ 46P/EX46P
- 5MP → 2MP →（236LK）→ CA
- JHP → 5HP → 236MK → 2MP（1 蓄力）→ 46LP/EX46P
- JHP → 5HP → 236MK → 2MP（1 蓄力）→ VT → 2MK → 46MP
- JHP → 5HP → VT → 5HP → 236HK → EX623P

VT 状态专用

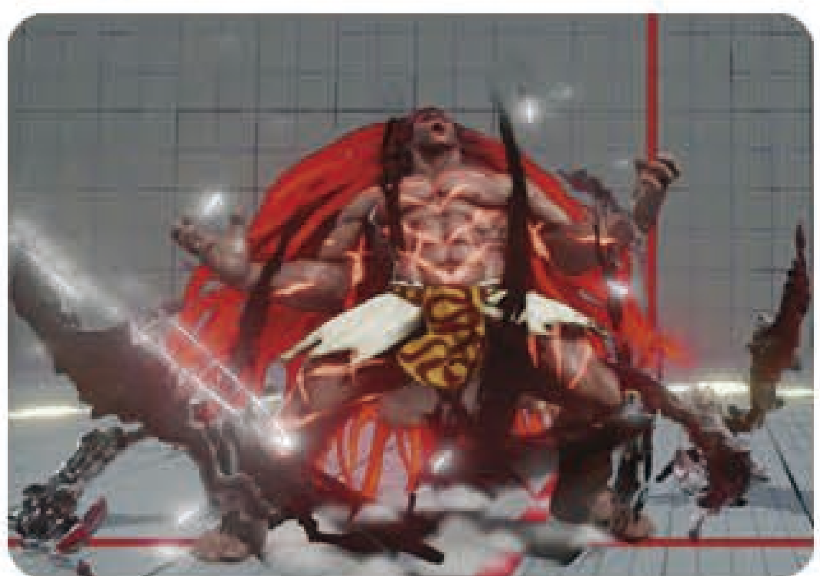
- 2LK/2LP → 2LP → 623HP
- JHP → 5HP → 236HK → 623HP
- JHP → 5HP → 236MK → 2MP（1 蓄力）→ 46MP/EX46P

V SKILL



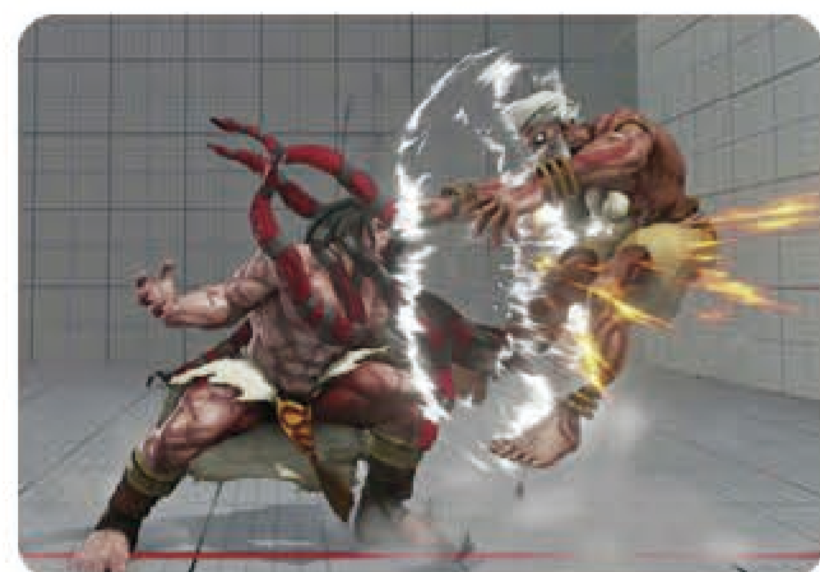
内卡利的 VS 是用于牵制的砸地攻击，除了普通的 5MP+MK 发动方式外，还有 4MP+MK 以及 6MP+MK 的发动方式，不同的发动方式对应不同的砸地位置。砸地的动作持续较长，但只要砸地的判定命中对手就几乎没有不利，因此要尽量让砸地打到对手身上，在连段中使用时，常常作为连段的结尾使用。

V TRIGGER



发动 VT 后，内卡利会进入爆气状态，期间内卡利的移动速度增加，44/66 的距离增加，所有攻击的伤害也会得到提升，同时所有普通技的有利帧会提高，一些普通状态下不成立的连段也会变成可能。值得一提的是内卡利的 VT 没有时间的限制，也就是说一旦使用，爆气状态就会持续到本局结束，因此当 V 槽蓄满后就应马上使用 VT 来增加对局的优势。

V REVERSAL



防御中 6PPP 发动，发动后会放出冲击波击飞对手。

角色分析

造型十分狂野的内卡利，普通状态以及 VT 状态下的角色性能可以说完全是两个角色。普通状态下，内卡利的角色性能就十分不俗，远距离时可以用不同距离之间的 VS 砸地作为牵制手段来迫使对手移动，在中距离时，5MP、2MP、2MK、5HP、5HK 几个普通技判定都相当霸道，而且除了 2MK 和 5HK 为 –4 帧不利外，其余均无法确反，而且只要 5HK 用脚尖部分命中的话，对手也难以有效确反，因此在使用内卡利时，仅凭地面的拳脚就能让对手很难受。在爆发 VT 后，内卡利可以用霸道来形容，VT 状态下所有普通技被防都是有利状态，除了 5HK、2HK 这种收招过慢的普通技有可能被确反外，其他普通技对手根本难以破解，这使得 VT 状态下的内卡利在抢招时拥有巨大的优势，同时 VT 状态的内卡利往往能借所



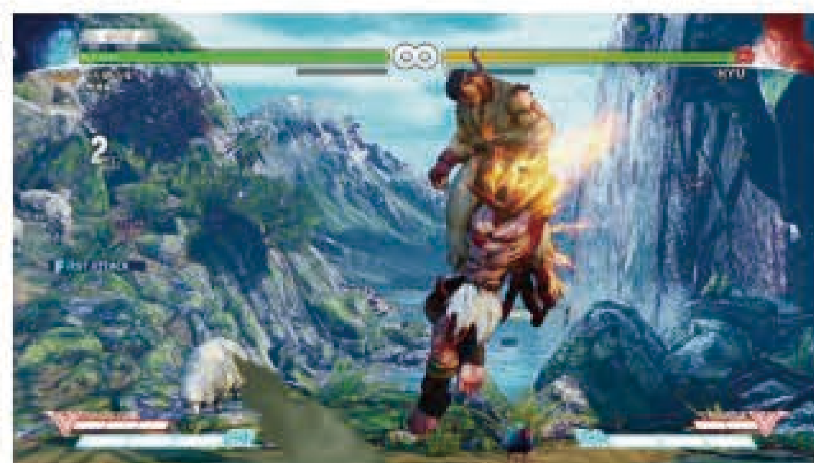
有攻击伤害提高的增益实现逆转。

无论 VT 状态与否，内卡利的必杀技本身性能并不会有太大改变，46P 是不错的突进技，但 46P 被防后硬直较大，单发被防后对手很容易可以确反，因此建议在连段中使用，由于 46 拥有抵消一段飞行道具的特性，利用这一特性可以用于靠近使用飞行道具牵制的对手。236K 同样拥有抵消飞行道具的特性，因此同样也可以在面对飞行道具系角色时使用，236LK 发生较快，但被防后不利会比 236MK 大，因此要打到对手身上时，建议使用 236MK。63214P 的指令投是内卡利另一核心技之一，在面对对手密不透风的防御时，一发指令投就可以轻松打开战局，在配合 VT 状态的移动加速使用时，66 后接指令投的隐蔽性会变得更高。另外，623LP 是一个十分稳定的 3 帧无敌技，在面对对手的压制时，不妨使用它来进行反击。

内卡利一个比较让人忽略的地方就是他的前跳 J2HK，这是一个能改变跳跃轨迹的实用特殊技，这个特殊技除了可以配合 JMK 来择对手正逆外，在面对使用普通技对空的对手时，这个特殊技由于改变了跳跃的轨迹，对手的对空技也会被这个特殊技打掉，打掉足够低的话，在命中后还能追加 2LP/2MP 构成连段。

对空技

发动时全身无敌的 623HP 是对空最稳定的选择，普通技方面 5MP 虽然看上去不太明显，但其实对空性能尚可，2HP 也能向斜前方对空，但需要一定的提前量，不过 2HP 能打出 CC，CC 后可以再追加 623HP。



V系统使用心得

使用内卡利 V 系统的核心在于尽快蓄满 V 槽，从而尽快爆发 VT 使角色进入强化状态，开局后可视情况积极使用 VS 对对手进行牵制，因为 VS 命中会增加可观的 V 槽，即使被防也能增加一定量，这也是除了挨打外惟一增加 V 槽的方法。不过切忌无脑使用 VS，因为 VS 的硬直较大，一旦对手提前跳入就难以应对了。



纳什 NASH

V SKILL



纳什的 VS 发动后可以吸收飞行道具，在近距离也有打击的判定，但是在面对飞行道具以外的情况下这个 VS 几乎没有什么作用，因为在 VS 判定范围的对抗中，纳什会有各种更优秀的普通技可供选择。

V TRIGGER



纳什的 VT 发动后会快速瞬移到对手的身旁，根据输入时搭配的方向不同，共有 3 种不同的瞬移位置，5HP+HK 会从地面快速来到对手身后，4HP+HK 会从对手正面的空中出现，6HP+HK 则会从对手身后的空中出现。纳什的 VT 可以取消所有的普通技以及部分的特殊技，使之形成一部分华丽高伤的连段。同时，单发使用强择对手也能有出其不意的效果。

V REVERSAL



防御中 6+PPP 发动，类似与纳什的 5VT，发动后会从地面快速地来到对手身后较远的位置，但硬直比较大，基本只用作打破对手压制使用。

基础连段

- 2LK/2LP → 2LP → 214LK/EX214K
- 2MP → 5MP-5LK-5HP
- 2MP → 5MP → 214HK/EX214K/EX623P
- 236K → 5LP-5MP → 214MK → CA
- EX236K → 5MP → EX236P → 6VT → JHP → 5HP → 214HK
- JHK → 5HP → 623MP
- JHK → 5HP → EX623P → 6VT →（对手落下中）JLP+LK/JHK → 214MK/EX214K
- JHK → 5HP → 214HK（命中 1 段）→ 4VT →（对手落下中）JHK → 214LK/EX214K
- JHK → 5HP → 236HP → 6VT → JHP → 2HP → 4MK → 214MK → CA

对空技

纳什的对空手段十分丰富，2MP、5MK、2HP、5HK 都有不错的对空效果，而这其中最稳定最常用的对空手段为 2MP，在有能量的情况下，EX214K 是一个可以造成稳定伤害的对空技，而拥有空投的纳什也能通过提前跳跃空投的方式拦截对手的空中攻击。除了上述的对空方式外，还有一种比较特殊的对空手段，在垂直跳 JHK 打中空中的对手时，根据命中高度的不同可以追加除 214HK 版本外的 214K。

V系统使用心得

纳什的 VS 在面对飞行道具系角色时，可以通过 VS 吸收飞行道具来快速储存 V 槽，这样就能更加频繁地使用 VT，但面对非飞行道具系角色时，VS 就显得有些鸡肋了。VT 能在连段中发动构成高伤连段是纳什 VT 最理想的状态，但 VT 用于发起突击也有很好的效果，因为从屏幕消失时对手很难瞬间反应纳什出现的位置，而关于发动 VT 的时机就只能在游戏中根据实际情况来使用了。



角色分析

纳什是一名机动力十分强的角色，他的普通技性能不俗，不仅拥有全角色最丰富的特殊技组合，而且还有各种性能优异的必杀技和能够迅速移动到对手身边的 VT，因此角色整体性能都十分不错。

纳什的必杀技是其角色特点的最大体现。移动轨迹极佳的 236P 是很强的牵制手段，236P 三个版本个区别在于 236LP 发生快、移动快、收招慢，236HP 发生慢、移动慢、收招快，而 236MP 则介乎两者之间，利用 236HP 收招快的特点还可以在飞行道具飞行的过程中快速靠近对手，与飞行道具进行一同安全的压制。214K 由于被防硬直较大，主要用于连段中带入。236K 的脚刀是一个空中突进技，不同版本的跳跃距离也有所不同，由于 236K 所有版本被防后都有利，因此可以作为一个稳定的先手压制技来使用，命中后还能通过目押 5LP 的方式继续带入连段，就算对手想对空，但利用不同版本控制距离故意打空很容易就能让其对空失败。623K 是一个类似打击投的必杀技，由于动作比较明显，加上被防硬直很大，单发使用时效果并不佳，建议只在连段中带入。值得一提的是，236K 和 623K 都可以利用其移动距离较远的特性，从远距离越过对手的飞行道具进行突袭。

普通技方面，2LK → 2LP 目押、2MP、5MP 都是接近战时常用的手段，而且这些普通技命中后均可以带入连段。在进行中距离牵制时可以使用的普通技有 5MK、5HK 等，但性能只能说是一般，2MK 虽然性能不错，但它无法取消带入必杀技，只能用作牵制使用。另外，纳什有超过 10 个的特殊技，他们的性能各有差异，而了解这些特殊技合适的用法也是每一位纳什使用者所需要掌握的。



神月卡琳 KARIN

V SKILL



神月卡琳的VS是名为冥王拳的一个前踏步正拳，按下MP+MK发动的是普通版本，长按MP+MK则能够使用强化版本，强化版VS虽然发生稍微有所延迟，但接触对手后不利会大大减小，而且伤害也会有所提高，因此单发使用时建议优先考虑蓄力版本。无论是哪一种版本，冥王拳都有抵消一段飞行道具的判定，但这个判定仅仅存在于拳尖的部分，因此在面对飞行道具系敌人时，需要一定的发动提前量才能抵消飞行道具。

V TRIGGER

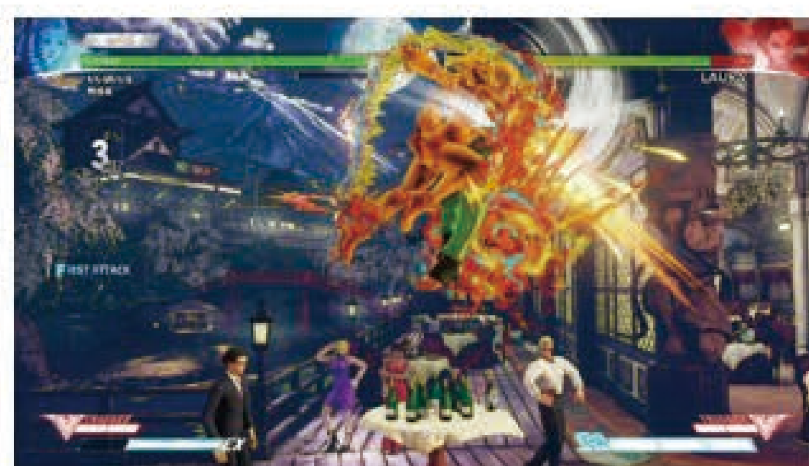
发动VT后会进入爆气状态，这个状态最多可以持续2000帧，期间角色会解锁新的必杀技236P，236P具有多种的派生技，具体可以参看出招表逐一掌握。在爆气状态持续期间，每次使用236P会消耗300帧持续时间，另外如果使用236P的K派生（后退）会额外再消耗500帧的持续时间。



V REVERSAL



防御中6PPP发动，命中后对手会被击飞一段距离。



基础连段

- 2LP→2LP→214LK/EX214K
- 2LP→2LP→（最速）236K-P派生→236K-P派生
- 2MP→5MP→236K-P派生→236K-P派生
- 2MP→5MP→214HK/236K-2P派生→CA
- 2MP→5MP→EX236K-2P派生→214HK
- JHK→5HP→236K-P派生→214LK→EX236K-P派生
- JHK→5HP→VT→5HP→236K-P派生→236P-2P派生→CA
- 2MP→5MP→236K-P派生→214LK→EX214P（版边限定）
- JHK→5HP→236K-P派生→236K-P派生→EX214P（版边限定）

角色分析

卡琳是一名以必杀技为主要战斗手段的角色，她的必杀技派生招式很丰富，几乎所有的必杀技都有不同的派生，但236P招牌的红莲拳在本作中变成了只有VT状态下可以使用的招式，因此只有在VT状态下卡琳才能发挥其真正的实力。

214K是惟一没有派生的必杀技，多在确认连段中使用。236K是卡琳最常用的必杀技，在不派生的情况下可以作为前方位移技来使用，而且EX版本还能穿过飞行道具，P派生是很多连段中常用的派生，236K-P派生有最速派生的概念，也就是说在236K后的瞬间按下P的话，伤害会比一般状态更高，而且对手也会被击飞得更高，一些连段也要求最速派生才能实现，但最速派生要求的输入时间很严格，需要大量的练习才能熟悉。214P是一个打击对手中段的技能，随后的8K派生可以投到站立的对手，2K派生可以打对手下段，也就是说两种派生针对的都是对手的站姿，因此当对手蹲下时两种派生都显得不那么好用，但玩家也可以选择不派生继续压制。在爆发VT后，236P会成为连段以及压制的首选，它的各种派生其实就是在236P的连环拳后混合236K以及214P的派生，但由于变化很多，对手很难捉摸接下来卡琳的动作，具体如何组合就由玩家根据实际情况决定了，值得一提的是236P被防后对手是可以确反的，如果不想被确反的话必须第一时间进行派生，但大多派生也伴随有被确反的风险，因此使用236P时会有一种与对手猜拳的感觉。236P中比较特殊的是236P-K派生，这个派生会在连击后直接后退，主要用于规避对手的反击，但这种派生会消耗大量的VT持续时间。

相比必杀技，卡琳的普通技则显得有点逊色，5MP、5HP的判定距离比较短，5MK虽然较长，但无法取消带入必杀技，因此只能用于中距离的单发牵制使用。2MK算是比较好用的普通技，它可以取消必杀技，判定距离也还算不错。2LP是发生最快的3帧轻攻击，可以用于抢招以及小破绽确反时带入214LK。

对空技

卡琳不少普通技都有对空性能，但它们性能都不太稳定，5LP凭借发生速度快有让人意料之外的对空效果，5HP的动作其实可以分解成举手和白手两个部分，而且两个部分都有攻击判定，但由于判定较小以及会向前走一步，因此效果并不理想。2HP算是比较稳定的对空手段，但面对头顶部分的跳入也有点束手无策。EX214P是最稳定的对空手段，但要消耗一格能量。

V系统使用心得

卡琳的VS性能并不是很好，立回中也不能通过取消的方式发动，而且抵消飞行道具也只有拳尖的部分，加上非蓄力版本还有被防不利，因此在使用时要多加注意。但比较矛盾的是，只有VT状态下才能使用发挥卡琳全部性能的236P，但V槽除了挨打就只能通过VS来增加，因此如何有效地利用VS来增加V槽也是使用者需要思考的问题。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



桑吉尔夫 ZANGIE

V SKILL



桑吉尔夫的VS是将全身变成钢铁肉体的防御技，发动后桑吉尔夫获得2段的霸体，可以抵消所有的攻击，并将这些攻击的伤害转化成白色的暂时型伤害，在长按MP+MK发动时，在动作结束前会追加一个打击的动作。另外，这个VS可以通过发动后推6的方式一直前行，前行的过程中桑吉尔夫同样有2段霸体，发动前行版VS时，动作结束时必定会追加打击动作。利用桑吉尔夫VS时有一个小技巧，在面对敌人的打击时，首先以MP+MK发动，然后按住按键推6，这样在整个过程就共计可以获得4段的霸体。当桑吉尔夫发动VT期间，两种VS的霸体效果会从2段增加到100段，也就是说约等于无限，但玩家仍然需要谨慎使用，否则吸收的暂时性伤害太多的话，很容易让自己陷入不利之中。

V TRIGGER



VT发动后桑吉尔夫会原地旋转，并将附近的敌人吸附到身边，同时利用最多9段判定的转拳攻击对手。VT持续期间桑吉尔夫对飞行道具无敌，在发动后可以提前放开按键终止旋转动作，如果按住按键桑吉尔夫则会一直转动直到V槽完全消耗。在连段中带入时，9段完全命中后对手会长时间滞空，可以继续追加后续伤害。

V REVERSAL



防御中6KKK发动，发动后桑吉尔夫会向前站立发动一次打击。

基础连段

- 2LK→2LP→5LK
- 2MK（近距离命中）→PPP
- JHP→6HP→5LK→PPP
- JHK→2HP→VT（长按直至结束）→5HP（长按）/EXJ236P
- VS（打击部分命中）→VT（长按直至结束）→J2HP/EXJ236P
- 5HP→VT（长按直至结束）5HP（长按）/EXJ236P
- JHP→6HP→CA
- 5HP→VT（仅吸附对手）→CA



角色分析

对于桑吉尔夫而言，他在对局中与对手就只有两种状态，一是近距离作战中，二是往对手近距离接近的路上，因为桑吉尔夫这名所有必杀技都是投技的角色只有在近身战才能发挥他的全部能力，而且这些投技单发命中伤害都十分可观，在近距离时往往会使对手有巨大的心理压力。

在对局开始后，每一位桑吉尔夫玩家要考虑的都是如何尽快地接近对手，虽然前跳能较快地接近对手，但稍微会玩的人都不会让桑吉尔夫轻易跳入，加上桑吉尔夫体型巨大，巨大的受创判定也使得桑吉尔夫很容易被各种对空招式命中，因此中远距离的立回相当重要。在本作中，桑吉尔夫没有了碎金掌这种可以穿越飞行道具迅速往前的招式，因此在地面只能通过普通技来开路逐步推进。在中距离时，5HP是十分可靠的普通技，而且5HP可以通过蓄力来将对手击飞。5MP、5MK也是横向判定很强的开路招式，在推进时与对手的普通技硬拼也有不错的收益。在接近对手但又担心投技无法命中对手时，5LK是夹在这之间的首选，虽然5LK不像5LP一样被防有利，但正因为5LK被防后互不不利，因此在第一时间带入指令投的话对手必须要及时反应是否起跳，否则就会被指令投狠狠抓住，而如果预判到玩家要起跳躲避，那么则可以用相应的对空招式将其打掉。不得不提的还有桑吉尔夫的特殊技，他的6MK具有前移兼下段无敌的效果，面对2MK强势的角色时十分好用，而且2HP也有位移的效果，在中近距离差一点进入指令投的范围时，可以故意将这些特殊技挥空达到进入指令投范围的目的。

桑吉尔夫的招牌指令投被称为360，因为它的指令需要转动摇杆一圈，但可以通过412369P的方式在不起跳的情况下在地面发动，本作的412369P特性和过去有所改变，包括EX版本在内，所有版本的412369P都没有对打击的无敌，这意味着在近身时用EX指令投强择对手的打法不再适用了，但是所有版本都对投技无敌，不同版本之间的区别在于，轻版本的抓投距离最远但伤害最低，重版本的抓投距离最近但伤害最高，中版本则介乎两者之间，EX版本则兼有轻重版本两者的优点。63214K的指令投虽然没有对投无敌，但EX版本有一段霸体效果，可以当作近战时对抗打击技的一种选择。

对空技

2HP是桑吉尔夫对空的首选，十分稳定。招牌的旋风掌PPP由于发生变慢，在对空使用时变得不太稳定，但通过一点的提前量仍然可以作对空使用。面对远距离的跳入可以考虑用6HK对空，而且打出CC后还可以追加空中指令投造成巨大伤害。空中412369P可以直接用于对空，EX版本效果最稳定，而且可以通过412369（起跳后）按P的方式进行低空发动来对空。

V系统使用心得

VS的霸体效果一定程度上降低了桑吉尔夫接近对手的难度，而且利用霸体后收招较快的特点可以在吸收对手的打击后原地使用指令投或是CA，这也使得对手不敢轻易地对桑吉尔夫发起进攻。VT作为打击技使用时有不错的效果，而且击飞对手还能追加连段，但别忘记它可以中距离仅作吸附功能使用，由于对手无法判断我方会如何使用VT，因此可以说进入了新一轮的猜拳游戏当中。



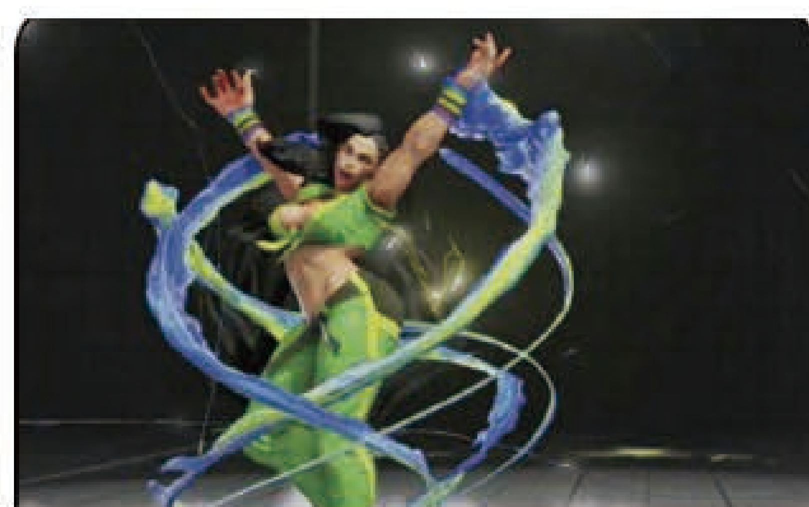
劳拉 LAURA

V SKILL



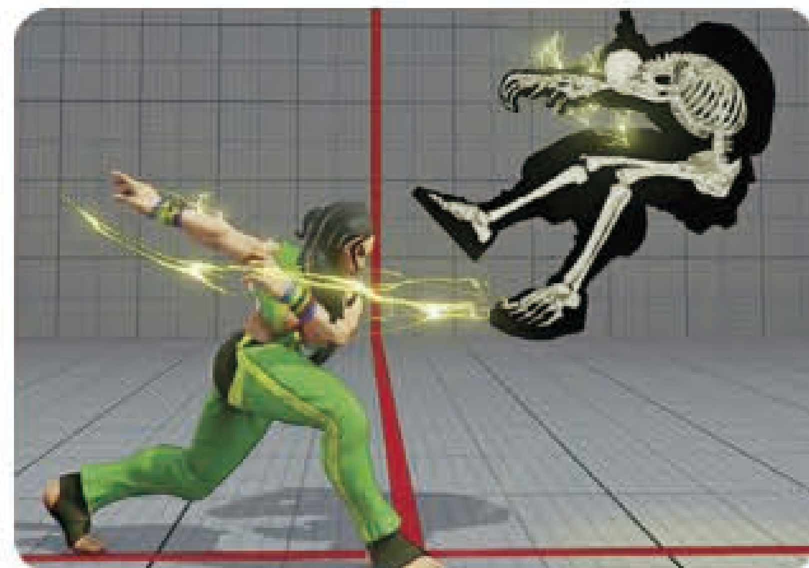
劳拉的VS由两个部分构成，第一部分是只按下MP+MK，可以使出一个中段攻击技，作为劳拉惟一的中段技，这个VS的性能比较尴尬，因为它被防后硬直巨大，就算命中对手也并无有利，也就是说如果被对手防御很容易被打大确反，在使用时建议尽量以脚尖部分命中，这样可以一定程度上减轻被确反的风险。VS的第二部分是4MP+MK或6MP+MK，配合左右方向输入时劳拉会进行相应方向的平移，如果4MP+MK连按两次的话，则会使出后→前这样的迷惑走位，打对手一个措手不及，这个VS也是决定劳拉优秀移动性能的根本。在使用VS的平移时，如果在平移后仍然长按MP+MK的话，则会在平移后使出中段攻击。另外，4MP+MK的后方平移可以用必杀技来取消，打出以退为进的压制。

V TRIGGER



发动VT后，在800帧的时间内劳拉会获得各种能力的增强。各版本的一段214P的持续时间翻倍，同时蓄力版本的所需时间减少，236P、63214K以及VS的伤害提高，VS的前后平移距离也会有所提高。

V REVERSAL



防御中6PPP发动，发动后劳拉会向前作出一记带电打击。

基础连段

- 2LP→5LP→236LP
- 2MP/5MP→236MP-P或K派生/EX236P-P或K派生
- 5MP→EX214P→2HK
- JMK→5MP/2HP→214P→CA
- 5MP-5MK→VT→2HP→236MP-P或K派生/214P→CA
- 214P（最大蓄力命中）→6HP-5HP→236HP
- JMK→2HP→EX214P→236HP（版边限定）

角色分析

劳拉是一名非常灵活的角色，她的灵活主要来自于能够快速左右平移VS能力，由于劳拉的普通技在牵制上并不优秀，因此使用劳拉打中距离拳脚立回是不太明智的选择，另外面对飞行道具性能优秀的角色时，劳拉也没有很好的对付手段，只能在远处使用214P的蓄力缓解压力。只有抓紧机会进行密不透风的压制以及频繁地进行左右择、中下段择以及打投择才能真正体现出她的角色特点。

左右择一般建立在EX214P命中对手浮空之后，在对手落地的过程中可以使用2MP、5MK、5HP等普通技命中浮空对手，然后配合6VS或是4VS×2的方式进行迷惑性极强的快速移动，对手必须极短的时间内快速判断劳拉所在的位置。在爆发VT后，由于EX214P的浮空高度以及VS平移的距离都有所改变，就算是相同的方式也会出现不同的左右择效果。

中下段择体现在2MK以及VS的中段攻击之上，利用这两招攻击段位不同的特性，对手需要预判到正确的防御姿势，而且就算玩家能防住2MK，劳拉一方也可以在平移之后不使用VS的中段攻击。

打投择是劳拉回报最大的一种择，最简单的打投择例子是5LP→236P之后，由于236LP被防对手无法确反，而且5LP发生只有3帧，因此经常可以用5LP→236P的循环来打对手部分招式的乱动，在236P被防后，可以卡准时间使用63214K的指令投来击破对手的防御。

劳拉最强的地方，就是将以上几种择融合在一起，比如在左右择插入指令投，或是左右择的过程中混入出其不意的中段VS等，这一切都需要玩家使用劳拉进行大量的练习才能熟练掌握，可以说劳拉是一个易学难精的角色。



对空技

劳拉在对空方面的选择并不多，只有5MP以及236HP比较稳定，5MP虽然对空效果很不错，但因为在5MP发动时角色会稍微往前走一步，因此常会出现不仅我方未能对空，而且对手也打不中的情况。236HP本身对空性能不错，但对于位置的要求比较高，而且需要一定的预判，输入太晚的话会很容易被打掉。

V系统使用心得

前面也提到了，VS的强势之处在于让人眼花缭乱的平移，但中段攻击部分性能并不是很好，因此在使用VS进行中段择时风险较大，建议不要滥用。VT发动后除了VS前后平移的距离增加外，通过214P蓄力时间缩短一半这个强化，劳拉可以更加频繁地使用蓄力后移动距离长且有三段判定的飞行道具，在214P的保护下，拳脚较弱的劳拉在地面的立回时会变得不那么被动。



维嘉 VEGA

V SKILL



维嘉的VS发动时会向前发出一道光波，类似于隆和桑吉尔夫的VS，维嘉的VS可以吸收敌人的一段伤害，无论是飞行道具或是打击技都能吸收。在成功吸收伤害后如果继续按住MP+MK的话，那么维嘉会向前放出一个带有2段判定的飞行道具，这个飞行道具飞行速度快而且伤害可观，在对抗飞行道具系角色时这一招尤其好用。

V TRIGGER

发动VT后维嘉会进入持续1500帧的强化状态，这个状态下维嘉的66速度变快、移动距离变长，可以更简单地以66穿越面前的飞行道具，距离对手足够近时，还可以穿越对手与对手换边。状态持续期间，维嘉所有的必杀技会得到性能强化，而且可以用EX必杀技取消必杀技。同时需要蓄力的招式接在取消时，将不再需要蓄力，比如2MP→4（蓄力）6K，只需要简单地2MP→46K就能连上。在VT状态下，每次使用必杀技时会消耗150帧的VT持续时间。



V REVERSAL



防御中6PPP发动，发动后维嘉会将精神力能量围绕全身击飞对手。

基础连段

- 2LP/5LK（1/4蓄力）→5LK→46LK（VT状态下→EX214P）
- JHK→5HP→214HP→CA
- JHP→5HP→EX46P→EX214P
- JHP→5HK→2MP→214MP
- 2MP→46LP→VT→EX28K
- 2MP（1蓄力）→46MK→VT→5LK→46LP→EX46K
- JHP→5HP（4蓄力）→46HK→VT→2MP→214MP→EX46P/CA
- JMP-JMP（4蓄力）→46LP/46LK/EX214P/CA
- JMP-JMP（4蓄力）→46P→VT→EX28K

角色分析

维嘉的移动速度很慢，但取而代之的是他的66性能好得可怕，因为他的66是直接从屏幕中消失，只要发动时机合理可以直接穿越对手的飞行道具，在爆发VT后，66的无敌时间增加，使得躲避对手招式更加容易，而且还能直接66到对手的身后，整个动作的迷惑性相当强，用于偷袭以及调整位置都有很好的效果。

在地面立回中，维嘉的普通技十分强势，5MP和2MP是很不错的起手，而且命中后可以直接取消带入各种必杀技，5HP也同理，但5HP被防硬直较大，必须通过取消必杀技来规避风险，而5MK则是横向判定很不错的牵制技。3HP是一个判定距离很远的特殊技，而且它可以组成5MP-3HP的特殊技，这个特殊技很有意思，两个普通技之间并不是连招，如果对手防御5MP之后想抢招，那么接下来的3HP就会打出CC，这个时候就能抓紧机会进行大伤害连段。

维嘉拥有丰富的必杀技，通过不同的必杀技取消普通技可以实现不同的压制手段。利用EX46P放出飞行道具的特点配合66有很好的压制效果，但需要注意EX46P的飞行距离有限。前作中常用的2LK→46K压制在本作不再好用，一是2LK无法取消必杀技，二是46K被防后-4帧，因此不能再依赖46K来进行持续压制。

发动VT后是将维嘉全部实力解放的时候，VT的持续期间所有的必杀技都会有所增强，除了伤害的提高外，有利帧也会有所增加。除了属性改变外，部分必杀技连派生规则都会有所改变，因此玩家必须掌握不同必杀技之间在VT状态下的特点。另外，在VT状态下，还能实现EX必杀技取消必杀技这样不讲道理的大杀伤连段，从当前版本看来，维嘉可以说是一名不折不扣的强角。

对空技

2HP是维嘉比较稳定的对空技，同时能打出CC的5HK也是对前方跳入比较有效的防御手段。EX214P无疑是最强的对空手段，因为它在左右两侧都有判定，即使对手已经跳过头顶也无法落地。另外，利用CA发动后全身具有判定的特点也可以用来直接对空。

V系统使用心得

维嘉的VS能够抵消所有攻击这一点非常强大，特别在面对飞行道具系角色时显得尤其有效，反射的飞行道具可以说是游戏中性能最好的飞行道具，成功抵消后不妨积极使用。虽然VT发动后所有必杀技得到强化，但毕竟使用后会消耗持续时间，加上维嘉的的V槽长度是3格，因此建议来之不易的VT还是尽量留在连段中作取消使用。





伯迪 BIRDIE

基础连段

- 2LP/2LK→5LK→236LP/EX236P
- 2LP/2LK→5LK→236LP→CA
- 5MP→236MP/EX236P/EX236K
- JHK→2HP→236HK/EX236K
- JHK→2HP→VT（喷火命中）→236LP/EX236P/CA
- JHK→2HP→VT（喷火命中）→236LP→CA
- 2LK→5LK→EX236P（1段命中）→VT→2HP→（VT后提前长按）P或K长按–放开/EXP或K长按–放开/EX236K
- 5MP→EX236P（1段命中）→VT→2HP→236HK（版边限定）

V SKILL



吃货伯迪的VS是围绕吃展开的，只按下MP+MK发动时他会吃下甜甜圈，这样可以增加1/6格V槽，没有其他特殊效果。4MP+MK发动时他会吃下香蕉，随后他会把香蕉皮扔在前方，击中对手或是在持续时间内被对手踩到的话会造成一定的伤害。2MP+MK发动时他会喝下苏打水，并将罐子往前扔，罐子会一直翻滚到达屏幕的另一端，对手可以选择防御或跳跃对付这个罐子。除了MP+MK甜甜圈以外，香蕉、苏打水两种VS在扔出的道具持续期间都不能再次发动VS。

V TRIGGER

伯迪发动VT后，首先会向斜上方喷火，这个喷火有一定的对空性能，可以适当用来对空，也可以组合在连段中使用。VT的持续时间为4000帧，持续期间伯迪所有伤害均为普通状态的120%，持续期间会强化236P、P（按住–放开）两招必杀技的性能，每次使用这两招必杀技都会减少800帧的持续时间。



V REVERSAL



防御中6PPP发动，发动后伯迪会向前方打喷嚏，命中对手后可将对手击飞。

角色分析



伯迪这名角色虽然看上去十分笨重，但实际使用起来完全没有这种感觉，伯迪虽然拳脚发生比较慢，但胜在判定范围广，因此应尽量避免近身的抢招，取而代之的是在中距离进行拳脚的立回对决。

5MP是伯迪比较核心的普通技，也是不少连段的起手，在立回中可以多使用。5MK是横向判定很强的牵制技，5HK虽然判定不如5MK，但胜在能打出CC追加连段，也能偶尔使用。除了以上的普通技外，在立回中还能使用伯迪的6HK和3HP两个特殊技，6HK是一个距离较远的中段技，3HP则是一个短距离前冲的下段技，两者配合使用会有不错的效果，不过它们被防都有较大的破绽，因此不要滥用。

伯迪拥有很丰富的必杀技，236P是一个突进技，不过无论任何版本被防都会被确反，因此应尽量避免单发使用。P/K（按住放开）是比较特殊的斜上方判定必杀技，一般用于连段中，但放进连段时往往需要腾出手指来提前按键蓄力，需要一定的练习。236K的锁链投掷可以通过按住K键蓄力延迟施放，同时记得可以通过按P键来取消，但取消时记得同时放开刚才蓄力的K键，否则在236K取消后，就会出现空放P/K（按住放开）这一必杀技的情况。214K是一个指令投，判定范围内站立以及蹲姿都会被投，只有跳跃能够躲避，虽然这个指令投的发动比较慢，但LK和MK版本的跳跃动作和跳跃比较相似，在混入诸如快速前后移动以及下蹲站立等小动作后使用时，常常让对手难以反应，因此命中率还是比较高的。63214P是一个性能不俗的指令投，配合伯迪移动速度较快的66使用时往往会有出其不意的效果。

跳攻击方面，JMP是伯迪的首选，这是一个动作很贱的跳入，它在空中持续时间很长，而且在近距离跳入时经常会使难以判断正逆的情况，在命中落地后可以直接接5MP带入各种连段。

对空技

2MP对空的不二直选，它几乎可以摧毁所有的跳攻击。236HK也可以进行对空，虽然看到对手跳入再放肯定是来不及的，但236HK可以按住不放，这在远距离时有一定的阻吓作用，让对手不敢贸然跳入。



V系统使用心得

VS的道具设置好处在于可以打乱对手的进攻思路，让这些道具成为立回的优势，但关于使用的时机需要玩家根据实际战局进行思考。伯迪的VT发动时会有一个喷火动作，但正因为这个喷火动作，使他在使用VT取消普通技时会反而出现更大的硬直，因此在使用VT时要么单发，要么用于对空，要么就在连段中确认命中后使用。

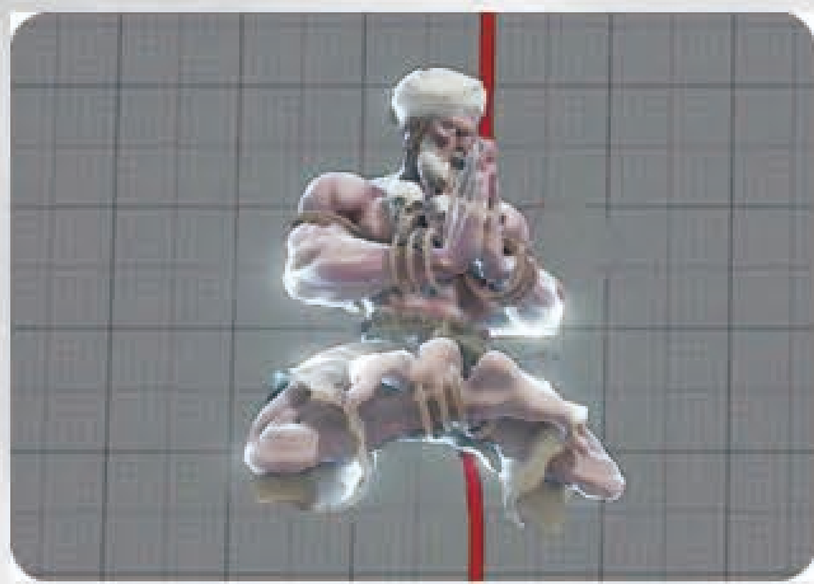


特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



达尔西姆 DHALSIM

V SKILL



达尔西姆的VS是浮空，其有地面和空中两种发动方式，地面发动时MP+MK会原地腾空，6MP+MK会往前腾空，空中发动时有可以在不同的高度发动，但有最低发动高度的限制。在浮空的过程中，可以推左右方向进行横向平移，在立回中躲避对手飞行道具或是发起进攻有不错的效果。

V TRIGGER

达尔西姆向前方地面喷出范围火焰，火焰持续360帧，站立在火焰上的对手会持续削减暂时性的白色伤害，如果从头到尾都站立在火焰之上，那么会造成共计200的暂时性伤害,VT发动时达尔西姆有1帧的全身无敌。



V REVERSAL



防御中6PPP发动，发动后达尔西姆会以双拳击飞对手。

基础连段

- 5LP→3LK
- 4MK→214LP
- 2HP→4MK→236HP→CA→5HK
- J2MK→4MK→214LP
- 6239PPP或KKK（低空J623PPP或KKK）→JHP→4MK→236HP→CA→5MP→VT
- 6239PPP或KKK（低空J623PPP或KKK）→JHP→2HP→214MP→CA

角色分析



达尔西姆由于本身普通技手长脚长的特点，决定了他擅长远距离立回的特点，而且本作中核心必杀技236P变成了抛物线的轨迹，玩家在立回时要注意适应新的战斗方式。远距离时，5MP、5MK都有很不错的横向牵制作用，对手在这两招普通技之下很难轻易靠近。在面对飞行道具系的对手时，达尔西姆有很多的对抗手段，5HP虽然发生比较慢，但是持续期间有很长的飞行道具无敌，可以将对手施放飞行道具的硬直从远距离打下来，加上2LK、2MK、2HK都有穿越飞行道具的效果，根据版本不同，穿越效果以及移动距离都有所不同。达尔西姆的跳跃虽然慢，但诸如垂直跳JMP以及后跳JHK等在封锁对手空中攻击时有不错的效果。

在近身缠斗时，长手长脚的普通技会变得很累赘，因此在近距离的战斗时需要使用近距离比较好用5LP、5LK、2LK以及发生比较快的特殊技4MK进行防守反击。但是，近距离并非达尔西姆擅长的位置，因此在接近战时，玩家思考的应是尽快与对手拉开距离，要与对手拉开距离，可以选择使用普通投来实现，也可以通过623/421+PPP/KKK的瞬间移动来实现。在使用瞬间移动时，应习惯以6239/4217+PPP/KKK进行低空施放，因为这种施放方式在瞬移后可以在空中落地前输入普通技，比如在4217PPP/KKK后方瞬移后按下JMP，可以增强瞬移后抵御对手追击的能力，而在使用6239PPP/KKK进行前方低空瞬移时，配合JHP使用是一个突袭对手正逆的常用手段，配合236P的牵制效果收益很不错。

另外，J2MK是一个攻守并重的特殊技，由于达尔西姆的跳跃滞空时间很长，利用J2MK可以改变跳跃的轨迹提前落地，而且J2MK还能用于近距离压制对手使用，命中后还能追加连段，但前提是打点要命中对手的下半身，否则会出现较大硬直。

对空技



对空比较稳定的选择是2MP，这个斜上方的长手可以将对手的跳跃限制在中远距离外，面对较近的跳入时4MP也有一定的防御效果。5LP在面对对手即将到来的攻击时可以作为紧急防空手段使用。而特殊技4HP虽然对空轨迹比较奇怪，但胜在命中后能打出CC。

V系统使用心得

VS的空中移动能力能够很好地打乱对手的进攻节奏，而且VS与236P和瞬间移动搭配使用时能打出不同的效果。VT虽然效果平庸，但它更像是达尔西姆锦上添花的招式，在一些地面压制或是连段结尾中使用时能有不错的效果。





基础连段

- 2LK→5LP→2LK
- 5HK→2MP（1蓄力）→46LP/46LK→CA
- JMK（4蓄力）→5MP（命中1段）→46LP/46LK→CA
- JHK（逆向，2蓄力）→2HP（命中1段）→28P
- JHP→5HP（4蓄力）→EX46K→EX46P
- 2PPP-K派生→VT（4蓄力）→5HP→EX46K→EX46P
- JHP→5HP→VT→5HK→2MP（1蓄力）→46LP/46LK
- JHP→5HP→VT→5HP（4蓄力）→46HP

对空技

对空方面可以选择2HP对空，只要掌握好时机它对正上方的跳入有很好的效果。如果面对对手的远距离跳入，5MK也能发挥它脚尖部分对空的性能。另外，方的CA也可以利用斜上方起飞的判定进行对空，这一种对空的回报很大，而且就算未能成功对空，后续一边飞行一边下毒的判定也让对手难以针对。

V系统使用心得

前面也提到，毒是方整个角色的核心，无视一切阻碍移动且无视防御的VS就是让对手中毒的重要手段之一，基于这些特性VS还有迫使对手跳跃的心理层面压力，玩家可以预判对手的行动展开有效的行动。VT发动后，全身围绕毒雾的方除了在压制时接近对手让其中毒外，反过来也可以让对手惧怕靠近，从而起到震慑的作用。需要注意的是，在对手中毒的情况下，如果对手的攻击命中方，那么会立即解除中毒状态，因此让对手中毒后不妨积极逃跑再进行牵制。



V SKILL



方的VS是发出一枚无法防御的毒液弹，对手只要触碰到毒液就会中毒。每枚毒液会在飞行一个屏幕的距离后消失，飞行期间毒液弹不会被其他飞行道具抵消，也不能被诸如纳什、维嘉一类的VS抵消，简而言之就是只能躲，不能防。毒液让对手中毒后会持续造成共计50的真实伤害，如果对手在持续期间再次中毒，那么中毒状态会被刷新，但总伤害不会叠加。

V TRIGGER



发动VT后方的全身会被毒雾包围，这个状态持续900帧，VT发动期间只要方靠近对手即可让对手持续中毒，每秒对对手造成6的伤害。在进行压制使用时，受压制的对手即使没有被其他实质性的攻击命中，毒液往往也会在不经意间造成不容小觑的伤害。

V REVERSAL



防御中6PPP发动，发动后方会快速移动到对手的身后，摆脱对手的压制。

角色分析

方可以说是所有角色中风格最诡异的一个，也是游戏16名角色中惟一一个纯粹的蓄力型角色。作为一名用毒的高手，在利用各种手段上毒后他可以在不接触对手的情况下削减对手体力，迫使中毒对手主动进攻，这也决定了他围绕毒为中心，以中远距离牵制为主的打法。

在中距离时，方可以利用普通技判定较广的特点进行牵制，这时比较好用的有5MP以及2MP，而且命中后可以确认取消必杀技，有趣的是，方的5MP、近距离5MK、2MK、5HK都有2段判定，但如果想取消带入必杀技只能从第一段判定取消。

必杀技方面，46P只能在连段中使用，因为任何版本被防都会被确反。46K在确认带入连段时可以用46LK，因为对手会倒地，效果比较好，如果想在5MP、2MP等被防之后取消带入的话，则可以使用46MK，在距离掌握得当的情况下，46MK的毒烟不会直接打到对手身上，而是在地面持续一定时间，如果对手乱动就会被毒烟打中，这时就可以再用普通技起手打一套。28P三版本轨迹不同的飞行道具用于中远距离牵制效果不错，但动作的破绽比较大，如果距离较近时使用很容易被跳入或是突进技打掉。623K的前方移动以及PPP都有躲避飞行道具的效果，因此方面对飞行道具时比较从容。方的跳跃性能比较差，而且空中普通技的性能也不是很好，常用的有JHP、JMK以及用于打逆向的JHK，JMK在被防后马上后跳JMK有较大的机会可以打到对手的蹲姿。


PLANTS VS. ZOMBIES™
GW2

脑袋，脑袋，脑脑袋……脑袋，脑袋？嗯哼，僵尸语翻译器刚才似乎出了点问题，现在已经好了。各位观众，现在是ZZTV的记者僵尸为你们在后院战场前线发来的报导，自从我们伟大的僵霸博士发起了对难吃的植物们的进攻以来，我们已经取得了重大的战果，曾经种满了花花草草并且经常都是阳光明媚得扎眼的后院现在已经被我们强大的僵尸军团攻下了一半的版图，在我身后竖立着无穷力量之旗的后院战区中心处，无数英勇而无脑的僵尸勇士们正忍着对脑袋的渴望扑向敌人的军队，啃吃着那些只对有脑子的人类身体健康有益的蔬菜和水果，甚至还有中看不中用的玫瑰和难吃得让人想吐的杂草，同时我们的战争英雄们也开始了对敌方势力的打击，强大的超级脑袋联盟和僵霸博士发明并由小僵尸驾驶的Z机甲正在攻城略地，从海盗船里挖出来已经快要老成木乃伊的死胡船长也用他抖得像患了老年痴呆症的手打出了出奇精准的射击，看来吃了太多上年纪老爷爷的脑袋并没有降低他的战斗力。今天，或许我们就能够攻下那脑子没人想吃的疯狂戴夫创造的充满了艳俗彩虹和土鳖田园风光的树屋大本营。

脑袋在上，摄影师僵尸你说玉米军团的奶油轰炸就要来了？快跑！

（一阵夹杂着100%植物成分奶油香气的爆炸过后）

这，这里是ZZTV还剩下半截身子的记者僵尸，为你们发来后院战场前线的报导，我的僵尸语翻译器已经损坏，或许很快就没法翻译我的脑袋妙语，而在这一片奶油污渍的惨境当中，我仍然要发挥僵尸的无脑精神，在伟大的僵霸博士领导下吃光所有植物和他们保护的脑袋，咔，脑～袋～，脑～袋～，脑，脑袋！？

（两枚玉米导弹炸碎了记者僵尸的上半身，也把摄影机炸得粉碎，电视转播顿时失去了信号，只余下ZZTV的电台宣传图画“僵霸博士正在看着你”）

文 稀饭　美编 小瑟



植物大战僵尸 花园战争2	EA	动作射击
多机种	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	中文版
	2016年2月23日　在线1~24人	对应年龄：10岁以上
	售价为PS4：449港币、XOne：429港币	

基础训练



植物们的晨练



（清晨，当第一缕阳光刚刚洒在草坪上时，肥沃的后院土地上响起了一道如爆米花般响亮的嗓音）

“把你们的根都从土里面拔出来，你们这群懒土豆！我是你们的新教官——玉米粒，毕业于玉米田军校，受过严格的作战训练，而现在，我也把那套能够把玉米变成爆米花的魔鬼训练用在你们身上，好让你们从一朵朵温室中的玫瑰变成能够忍受猛烈啃咬而不动摇的坚果爷们！”

（田地中传出一道道因为缺乏光合作用而有气无力的回应声）

“一群没用的南瓜籽，都给我站好，看着我的动作移动你们的肢体！植物天生是不擅长移动的，但是我们已经无法光靠在后院扎根开炮去赢得这场战斗，我也曾经是个只会抛投奶油炸弹的小兵，但现在我已经是能够飞跃高空进行射击的勇猛战士，虽然我的玉米须已经在努力的过程中掉光了，但我也变强了！而你们也要和我一起秃——错，是一起变强，赶紧都给我动起来，抖掉你们身上多余的叶子和须根，片叶不沾身才是植物的浪漫！”

（一株株植物不情不愿地拔出了它们的根茎，这些曾经都是盆栽炮台的新兵种子们现在已经成长了起来，它们有着更大的体型，掌握了更多的作战技巧，正准备作为战斗主力奔赴战场）

“听我口令！**左摇杆移动根茎**！”

“**右摇杆转动放松脖子**，没有脖子的植物也得转！”

“**×/A键跳跃**，那边那个豌豆射手别乱开技能，跳那高你咋不上天啊！”

“**○/B键调查**，喂喂在向日葵背后用手柄操作它的家伙，别浑水摸莲藕，没我许可谁也不许开精英奶油鹰号飞机！你调查也没用！”

“继续，**十字键←或→摆出你最酷炫的表情**！食人花都把嘴巴给我闭好了，好好装雌蕊不要流黏浆！”

“最后，**十字键↑或↓换人**，对，那个用手柄操作的家伙，把连接线换去仙人掌的脑袋上，别怕扎手！”

（晨练就这样持续到了阳光洒满了草坪的时刻，植物们都累得直喘氧气，体质比较弱的干脆被抬去吸纯二氧化碳了）

“小种子们，现在你们都已经锻炼过身体了，让我们去宰几个对面的僵尸，让他们都变成肥料！冲——”

（一阵巨大的枪声响起，田地当中一片寂静，刚刚才结束晨练的植物门惊讶地看着玉米粒教官，因为它的头上，竟然被打进了一枚正在燃烧的铅弹！）

“这，这不可能，我潜入过敌方的大本营，我单独对抗过想要降下无穷力量之旗的僵尸军团，我甚至用精英奶油鹰号飞机掩护过特工执行任务！而现在我竟然——”

（一阵猛烈的噼啪响声后，玉米粒头上原本光洁的颗粒连续地爆破，变成了一丛爆米花）

僵尸们的打靶训练



（远在后院战场的另一边，一个穿着海盗装扮，却浑身冒着火焰的僵尸收起了刚刚举着的穿钉枪，满足地用左手的钩子捋了捋他那两撇如同烧红烟丝般的卷曲胡子）

“看到那颗大嗓门的玉米是怎么被爆头了吗？你说你眼睛刚刚掉下来了，赶紧装回去！听好了，你们这群无脑的家伙，我是火疱船长，不要把我当成死须船长那个从沉船坟墓里挖出来的古董，我可是精力充沛得浑身冒烟，刚才那枪就是我射击水平的最好体现，而现在我奉僵霸大王的命令，来教会你们这群刚刚被墓地里被挖出来的家伙们什么叫射击！”

（火疱船长突然举起枪，对准身边不远处的一个棕色外套僵尸射击，但瞄向脑袋的火焰冲击波却最终只打掉了对方的一只手，让正在他身后围观的一众丧尸发出了好几声“脑袋！脑袋！”）

“嗯哼，现在我展示的就是**R2/RT 键的盲射**，如你们所见，精准度很糟糕，不过只要敌人靠得近，总是能打到对方。那边的科学家不要傻笑，学着点，你的黏浆冲锋枪最适合这种射击方式！”

（他再次举起枪，但这一次枪的射击管突然伸长，然后喷射出了把玉米粒一枪爆头的火焰铅弹，这次子弹打在了队伍最后方一个头戴交通錐的僵尸脑袋上，把用作防护的交通錐打了个稀烂，僵尸新兵们又是一阵轰动）

“这就是用**L2/LT 键瞄准后的射击**，也是我的真正射击水平体现，你们离这水平还有几百个脑袋的距离，那些被钢盔挡住了眼睛的僵尸士兵都给我学着点，你们的 Z-1 冲锋枪虽然威力不及我的穿钉枪射击，但是精度水平是差不多的，连射打得准一样致命！”

（一群僵尸士兵都抬手把头盔往上抬，就连超级突击兵都把脑袋上的头带往上推了推，部分士兵更是因为头盔碰到了背后的 ZPG 的发动开关，把自己轰到了半天上）

“然后当然还有上弹，子弹消耗了之后按下**□ /X 键就可以更换弹匣**！”

（火疱船长一甩手，就让枪身上的弹匣随之飞走，然后左手往腰间一钩，带出一个新的弹匣从背后往右肩方向一甩，弹匣划出了漂亮的弧线，落在了他刚刚抬起的枪身上的弹匣空位处。大部分僵尸新兵们如法炮制，但几个枪械无法更换弹匣的全明星僵尸互相大眼瞪小眼，最后都选择拉了拉自己左肩脱落的球衣来应付了事）



“当然最后别忘了你们的**L1/LB 键、△ /Y 键和 R1/RB 键**，对应的都是你们的战斗技能，用得好就可以杀敌制胜，现在我来展示一下自己的 R1/RB 键技能”

（一尊大炮随着技能发动出现在了火疱船长身下，然而他还没来得及展示自己的技能效果，就发现一群僵尸新兵也纷纷如法炮制，工程师和全明星还好，一个只是坐上了电钻，另一个只是召唤出了傀儡盾牌，但是科学家们也投出了他们的黏着手雷，瞬间满地都是爆炸物，更要命的是僵尸士兵们突然齐齐弯下腰，发动了 ZPG，面朝的正是火疱船长！）

“你们这群无脑的蠢货！！！！！！！！！！”

（这是被大面积火力轰飞到植物大本营之前火疱船长留下的最后一句怒骂，他的声音久久地回荡在僵尸大本营那被紫色阴云浓罩的天空中）



新兵上阵

植物大本营

（玉米粒教官被送到了大本营后方的玉米军校进行治疗，虽然它惨遭爆头，不过似乎变成了爆米花的只是他头顶的玉米，玉米梗本身倒是毫发无损，而带领新兵们熟悉大本营的任务则交给了新加入植物大军的玫瑰小姐）

“Hello，小花蕾们，欢迎来到这个充满了植物汁液与劣等有机肥的地方，我是玫瑰城堡的女王，不过为了对抗那些僵尸刁民，也不得不放下身段光临这片乡野之地，噢，看看你们身后那棵大树的狂野风貌，实在是让我觉得惨不忍睹。”

（玫瑰用手中的法杖指了指植物大本营中央那顶起了疯狂戴夫家的苍天大树，头痛般地用触须揉了揉眉头）

“先从这棵大树说起吧，这里面就是**统计大厅**，里面可以看到你们这些新兵在战场上的各种表现和数据，包括作战时间，歼灭敌人的次数和助攻的次数等等，旁边还有**分类统计**，针对不同的兵种有不同统计，要是你们招募了一些有着特别能力的同伴——例如稀有的雪怪食人花也会在这里得到统计。”

（引着植物们在大树下方的天然空穴里转了一圈，玫瑰随之指了指大树的后方）

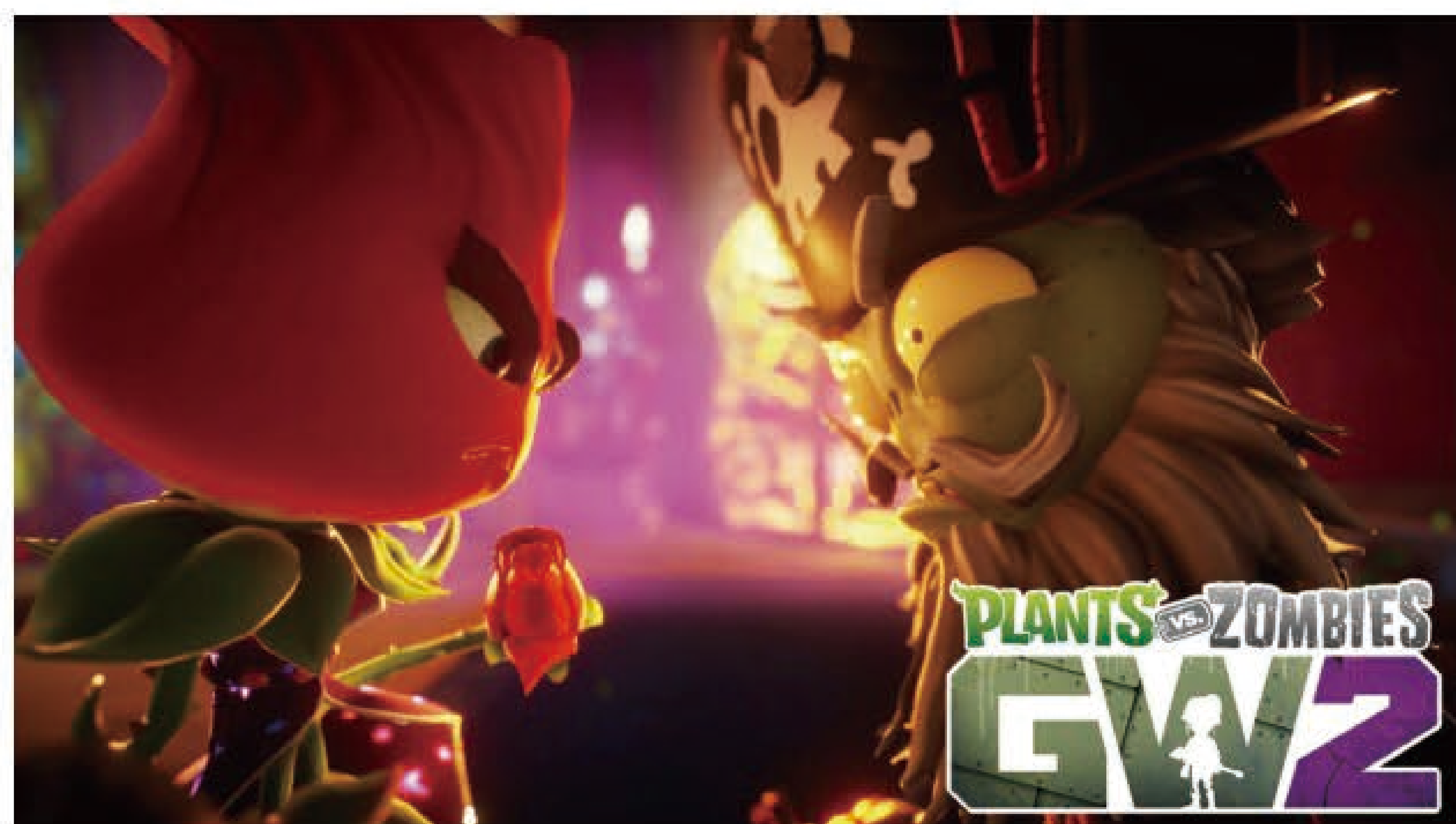
“那边就是通往不同植物后方基地的**传送门**，包括了玉米军校，我的城堡和香橼的飞船，没有获得许可之前，你们这些小花蕾是进不去的，不过如果有一天你们报考 **L.E.A.F 特工**并且通过了前期考试，倒是可以来一趟，我们会给予你们进一步考验。”

（悬浮着作出一个华丽的转身，玫瑰又把植物新兵们带回了大本营的前方，指了指大门前的任务板）

“为了锻炼你们，这块**任务版**上面会定期更新大量的任务，不但有助于锻炼你们的战斗能力，在获得奖励之后，你们还可以用

奖励的**星星**来把这片乡下地方装饰得稍微有点儿格调，当然也可以用于开启战场上散落的**宝箱**，赏赐一点硬币给你们这些小花蕾补充军备也算是我们这些上等人的义务吧。”

（说到军备，玫瑰的眼睛开始朝着一旁的贴纸商店看去，然而在她来得及开口前，一声惊人的爆炸突然响起，某个火红的物体划过后院战场的天际线，在一众植物的见证之下，直接砸到了玫瑰身上，把她整个压在了充满劣等有机肥的大本营地面上）



僵尸大本营



（一只山羊狼狈地逃出了植物大本营的铁门外，几棵杂草追着其冲出，随后一串似乎有着跟踪性能的魔法蓟尾随而至，扎在山羊的屁股上，还伴随着“大胆废物有机肥刁民”之类的怒吼，而此时远处的僵尸营地中，却是响起了一把洪亮的声音）

“我未来的跟班们，你们成为英雄的机会到了！看看我身边这台**贴纸商店售货机**，只要把僵霸头儿赏给你们的硬币投进去，就可以换到华丽丽的礼包，除了各种酷炫的时装，还会有让你们变得更为强大的变身卡片，足以把你们的一身腐肉变成我这样闪亮亮的腐肌肉！”

（摆出了一个超级英雄般的酷炫姿势，作为僵尸军团新成员的超级脑袋却以老前辈的身分开始卖弄起自己对僵尸大本营的知识）

“但有能力还不够，你还得足够酷炫！当超级英雄可是门技术活！看到大门右边的那个更衣室嘛？你们可以在里面更换自己的服装、或是换一个更霸气的技能，想一个更拽的胜利庆祝动作，甚至是找到让自己变得更强的秘诀。虽然我个人更喜欢电话亭，不过现在已经没人用那玩意了，只能用这个将就啦！“

（超级脑袋发动了他引以为傲的涡轮旋风技能转向大门的中央，让几个僵尸新兵本来就不稳的下巴惊得掉在了地上，却没有注意到它正好把一头浑身插满玫瑰蓟的山羊打回了后院战场的中心，导致后者被一群杂草围殴）

“接下来是我最喜欢的邮箱，每天都有热情的僵尸粉们给我寄来大量的情信，偶尔还会夹杂着几个臭烘烘的僵尸心脏，虽然没有脑袋好吃，也是不错的零食啦！你们说那是表达爱情？那是啥？也能吃吗？”



（最后，超级脑袋摆出一个霸气的姿势，指着基地的两端，露出了鄙夷的表情）

“最后的两个设施是我最不喜欢的，右边门有一个**分屏电视**，据说可以让那些在我们背后偷偷按手柄的可疑家伙两人挤在一起玩，然而缩小的屏幕会让我炸裂般的身手无法得到淋漓尽致的展现，至于左边，哈，那是给没胆的烂肉**投敌用的**，明明能够拥有一身华丽的腐肉，谁会想去当一颗柔软的小草！什么，你说你的胆早腐烂了？那你的蛋蛋呢！也烂了？这就是经常依赖钻地机的下场，工程师们！要用你腐烂的双脚来征服大地！”

（摆出一副权威姿势的超级脑袋突然一歪头，不小心拧断了自己已经缺钙的颈椎，强行用手扶正后却发现脑袋稳不住，只能用一只手扶着）

“我好像忘了个事情……对了，别忘了中央大厅门旁的**地球仪**，这里你可以找到好战友一起在后院战场并肩作战，我的好棒棒联盟战友都会经常来串门，要是你觉得对面的杂草们不够强，想要挑战自己，还可以调整难度，而如果你碰到了令人讨厌的无脑黑，还可以限制进入后院战场的权限，或是将其踢出去。最后还有我最习惯的储存游戏功能，每次我打击超级恶人之前就会存个档，要是我输了，就可以立刻读档，因此我永远都是最强大的英雄！什么？你说后院战场的服务器是由土豆发电，没有读档功能！？嗯哼，新兵们，拯救世界的重任正在等待着我，清扫后院战场敌人的重任就交给你们啦，哥要上天啦！”

（两脚一蹬，超级脑袋飞天而去，然而还没来得及找到他的城市“大僵会”的方向，一个巨大的橙子状飞船从天空划过，把超级脑袋直接撞向了那有着一张僵尸脸的月球，高空中还遥遥地传来了他“我还没存档！！！”的惨呼）

超时空战争



（橙子飞船划过棕色外套僵尸和杂草死战不休的后院战场中央，最终停留在了植物大本营的侧面，同时大本营中央大树后方的一扇橙色传送门突然洞开，滚出了一个同样是圆咕噜的橙子，并且突然跃起变身，化为了植物一方的其中一位新伙伴：香橼。在他身后，似乎有点“晕船”的植物新兵们鱼贯而出，几个豌豆射手甚至张嘴吐出了几颗辣椒豆，引发了连串爆炸）

“哈，你们这些古代植物还真是狂野！好吧，我想来自未来的飞船也的确够让你们惊讶的，



他们的家门口，在未来我们甚至会——嗯哼，还是说回现在吧，根据僵尸过往的进攻计划，我们也制定了名为“**草系袭击**”的作战，这一次，我们是进攻方，要配合着杂草们的攻势，摧毁僵尸们树立的墓碑，并最终把阳光和绿化重新带回给那些遭到腐化的土地！”

不过你们应该也在刚才那段旅程里于船上看到被僵尸侵蚀的土地呈现出的模样了，而我们需要做的，就是夺回这些土地，好防止在遥远的未来——等等，我差点又说漏嘴了，剧透可是个会毁灭时间线的坏习惯！你们这些小橘子们也要记清楚了，不然可是会有地精雕像跑出来用锤子砸你们的果实和花冠脑袋。”

（话音刚落，香橼就像是炫耀般地再次变身为橙子，发动加速技能跑到了大本营前草坪上的时空门处）

“动作快点，古老的植物们，时间可能很宝贵的，我对此有着深刻的了解。你们现在看到的就是我们用于和僵尸作战的**传送门**，在其右方的控制台上，你们可以选择自己斗争的方式，例如和来自其他时空的植物们展开多人战斗，也可以只邀请那些熟悉的植物与你并肩作战，当然要是你真的没有那个可以交根的朋友，那就试试单人作战吧，你还是会碰到一些同伴，但不要对他们抱有太大指望，据我了解，这些同伴都是没有果肉或是花芯的空壳，战斗手法并不高明。”

（启动了操作台，香橼用柑橘射线炮推了推自己的墨镜，开始一个个讲解时空战斗的类型）

“我们最常遇到的是“**花园墓地争夺战**”，在我和玉米粒还有玫瑰加入这场战斗之前，你们还是一颗颗种子的时候，植物们就为了对抗僵尸的入侵而奋战，这些入侵者会带领着那些杂兵僵尸大举进攻，我们则要努力守住一个个花园不被他们腐化，一旦花园被占领，我们就只能后撤到另一个花园，要是一个战区当中六个花园都落入僵尸手中，我们的防守也就宣告失败了。”

“当然，随着战事升级，我们也不再是被动地等待着敌人进攻，而是要把战争带到

“除此之外，战斗也并不总是攻坚战，短兵相接的情况时有发生，那就是“**团队殊死战**”，此时你们面对的情况和后院这里发生的战斗比较类似，我们的对手仍然是僵尸，不过双方派出的都会是精兵，不存在杂兵。这会是一场汁液飞溅的战斗，谁倒下的士兵最多，谁就是输家！而在更为残酷的“**绝对歼灭战**”中，仅仅杀死敌人还并不能达成目标，我们要取得他们死后留下的能量球，防止他们再度出现在时空战场当中，也要努力保存我们士兵的能量球，好让它们日后能够再度投入到战斗中！”





“但除了互相杀戮，我们有时候还会面临更为复杂的作战条件，例如在“**地精炸弹**”战斗当中，我们不但要抢夺地精炸弹，还要安置在对方的据点上，保护炸弹不被拆除以炸毁目标。而在“**郊区作战**”中，我们得尽量长时间占领几个重要目标地点，好最终战胜敌人并确立对这片区域的占领权。”



（一口气说了一大通，香橼呼出了一大口氧气，它的身体当中似乎还有维生装置，立刻发出了“维生素 C 与果糖含量下降，果肉正在变酸”的警告，不过一株向日葵立刻走到香橼身旁，发动了治疗光线以辅助它进行快速光合作用，香橼投给了对方一个“你很上道”的赞赏眼神，继续悠悠地开口说了下去）

“打赢或是打输时空战争都会让你们赚到一些硬币，如果你是这场战争的发起者，还可以在这个控制台设定那些空壳帮手们的战斗力水平和限制敌我双方登场的人员配置，某些战斗发起者甚至还会为时空增添一些疯狂的元素，例如你会发现自己武器弹药无限而且永远不会过热，又或是自己的移动速度变得无比迅捷，就像是你这辈子都没有在土里扎过根似的，但别太得意，时间是公平的，你如果拥有了这些好处，你的对手也肯定会享受到，能够决定胜负的还是你们的战斗技巧和意志。”

（仿佛是为了给这段话下个定论，香橼用自己的射线炮在控制台上重重一砸，随着一阵不稳定的空间撕裂声，一个传送通道在圆拱形的传送门中渐渐地稳定下来）

“但是你们还没准备好迎接我说过的任何一场战斗，没关系，因为还有一个多人对战战场是专门为你们而设，那里没有稀奇古怪的超级力量植物和僵尸，只有最原始的战斗手段，我们将其称之为“**欢迎玄关**”，你们将在那里经历锻炼，并最终成为我们植物的崭新力量——这可不是剧透哦！”

（随着香橼的话音落下，植物新兵们带着忐忑和对于田地的眷恋，一步步地走进了战场当中，看着眼前的情景，香橼暗暗松了口气，他并没有说谎，这些植物新兵们的确会成为未来的战斗力中坚，然而真正的剧透是——90% 以上的植物都会在成为真正的战斗力之前，化为时空战场上的一摊绿色污泥，或是僵尸口中咀嚼的纤维粉末。）







防守作战



（当新一批的植物正在进入战场时，一艘僵尸飞艇却遥遥晃晃地飞回了僵尸大本营，它的表面布满了植物果实攻击后留下的各种汁液，但仍然保持着完整。随着飞艇停稳，四个僵尸士兵鱼贯走出了飞艇，领头的竟然是一台Z机甲，不过这台机甲步伐时轻时重，几块外部装甲已经被各种植物果实炮弹打得千疮百孔，在飞艇外挣扎着多走了几步，终于耗尽能量，弹射出驾驶员后干脆利落地自爆了，而被弹出驾驶舱的小僵尸空中一个灵活的翻身，靠着背后两个喷射器的辅助，稳稳地落在地上，然后回头看着自己三个明显承受过植物猛烈火力袭击的同伴）

“噫，你们三个无脑的辣鸡，我们刚刚挺过了十波植物攻击，保住了僵霸大老爹的最爱的墓碑，然而并没有脑用，因为全程就本宝宝在和植物刚正面，一趟打下来简直像是从雅南回来了！明明打的是防守战，定好墓碑你们竟然就冲出去了，我顿时就方了，结果另一波植物打到墓碑旁了，然而你们并没有回援，我顿时就想静静！好不容易撑过去了，你们城会玩，还不回来，我的内心几乎是崩溃的！不是很懂你们新兵，好技能不会留着打BOSS用，对着几棵杂草各种Duang，是在下输了，下次再有墓地作战麻烦你们找个老司机带，再碰上你们我选择死亡——不对，我已经死了，还是让我当有机肥吧！”

（三个显然是第一次参与墓地作战的僵尸茫然地转动着大得快掉下来的眼珠，最后齐齐问了一声“脑袋？”）

“我受够了，哥的时间非常值钱，后院那么大，我还想去看看，还是找个老师教你们吧！决定就是你了，史蒂夫！”

（小僵尸掏出机甲呼叫器发出指令，然后不等机甲天降，就一溜烟地启动喷射器跑了，只留下一具人形机甲脸朝地从天而降，落在了三个僵尸新兵面前）

“史蒂夫，忠诚而悲催的小僵尸机甲保姆，为你们服务。目标扫描——对象：成年僵尸、状态：无脑、职责：进行墓地作战防守行动、教育方式：填脑灌输。



教程开始：**墓地行动**即为曾经植物一方流行的**花园行动**，随着伟大的僵霸领袖扩展疆土，我们也有了需要防守的区域。在进入防守地点后，士兵可以在三处防守地点中选择一处架设墓碑，并抵御植物一方展开的10波攻击，然后撤离。士兵需要保护墓碑不被植物破坏，除了亲自与敌人交战，也可以架设炮塔增加额外的火力。最后，每次攻击的第5波和第10波固定为BOSS攻击，将有强大的植物或是大量的植物单位出现，需要留下威力强大的攻击手段用于快速击败敌人。击退10波攻击后，僵尸飞艇将会在预定时间内前往特定的撤离点接走僵尸防守者，到达时如防守者不在撤离点处或是被击倒，则会被遗弃。提问：新兵是否已经了解墓地行动规则？”

（三个僵尸继续茫然地转动着大得快掉下来的眼珠，再次齐齐问了一声“脑袋？”）

“警告：压力算法过载，度假需求优先度被调至最高，检索工作行程安排……最近两百年内没有任何休假时间，运行压力宣泄程序……运算结果——我选择狗带！”

（一阵危险的能量融合声响后，史蒂夫的自爆把机甲自己和三个仍然不清楚状况的僵尸新兵都炸上了天）。

分析敌情



没脑子的植物们

（刚刚成为顶尖僵尸组织的一员，你就被召唤到了僵霸博士的秘密基地当中，每天要吃五颗脑袋来让自己保持超级有脑状态的僵尸阵营至高领袖用远程视频与你对话，强烈的荣誉感让你那颗已经不再跳动的心脏都开始重新微微颤动起来——然后就掉入了你胸腔下方的破洞里，压着横膈膜，让你觉得自己每说一次“脑袋”就想要打一次嗝）

“无脑而忠诚的僵尸特工，你完成了我以至高的脑袋名义交托给你的任务了吗？”

（为了不在僵霸博士面前出丑，你忍住了用嘴巴回答的冲动，动作猛烈地点了点头，把你那早上刚塞回眼眶的右眼又甩到了地上，摔成了一团果冻状的污渍）

“很好，让我听听疯狂戴夫这个脑袋有毒的家伙又组建了一支什么样的没脑子植物军团来给我们神圣的脑袋远征增添一点额外的‘乐趣’！”

［你颤抖着已经腐烂了一半的双手，拿出了一份档案，并且在僵尸最高领袖没有察觉的情况下，偷偷擦走了你早餐吃脑袋时滴在上面的脑浆，然后开始报告你调查到的结果。当然，因为贴纸商店运营商“通吃”（Eat All，简称EA）贪婪的盈利政策，你总是无法在贴纸商店抽到传奇植物的资料，部分传奇植物资料甚至被地精们偷窃到了它们的时空当

中，必须要靠着挑战无尽世间生存模式随机获得，生前是非洲人的你就算动用了氪金手段，也是一无所获，只有搜集到的资料，所以传奇变体名称或许会和游戏中有一定的偏差，因此只能坦白并请求有脑的僵霸领袖和脑袋更新鲜的读者大人原谅］



香橼

移动减缓而且无法使用技能，尤其克制Z机甲。

△/Y 键技能：香橼球，发动后变形为橙子形态，移动速度和跳跃高度提高，L1/LB键技能变为持续一段时间的加速，R1/RB键技能变为有短暂蓄力时间的冲撞，可以伤害直线距离上的目标。橙子形态下使用△/Y键技能可以变回香橼，技能本身没有冷却，但是变形需要约一秒时间。

主武器：柑橘射线，弹匣无限的激光枪，威力偏低，但连射频率高，持续射击过长会导致过热状态。

L1/LB 键技能：电磁脉冲桃，带有抛物线的攻击，桃子落地后将会产生大范围的电磁脉冲，令被击中的僵尸陷入眩晕，

R1/RB 键技能：果皮护盾，在正面生成一个可以吸收伤害的护盾用于抵抗敌人的攻击，香橼对敌人进行射击不会被阻挡。

僵霸博士的评价

在刚刚吃了几个智商200以上脑子的我看来，这就是个汁水丰富维他命C含量超高的大靶子，不但体型偏大，而且进攻能力低下，柑橘射线容易过热，香橼球状态的冲撞发动条件繁琐，果皮护盾在强火力攻击下也脆弱得像陈皮，也就电磁脉冲桃有点战略价值，除非它采用高机动性和柑橘射线的远射程打游击战捡僵头，不然不足为惧！

香橼变体一览

名称	特殊能力
冷冻香橼	主武器为冰霜射线，攻击目标能够减缓其速度，连续攻击命中更会把目标冻结
电光香橼	主武器能够蓄力以发动大威力攻击，最高能够蓄到两段
钢铁香橼	传奇变体，武器为单发弹匣的大威力炮击，能够造成范围爆炸伤害，拥有独立的“钢铁模式”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入钢铁模式，弹匣提升为5发，移动速度加快。
派对香橼	传奇变体，拥有独立的“派对时光”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入派对时光状态，移动速度和攻击威力大幅度提高

玫瑰



主武器：魔法蓟，20发的带有一定追踪性的魔法飞弹，曾经性能霸道，就连盲射都可以在一定范围内追击敌人，但是在更新后遭到削弱，除非射击准星锁定敌人（变红），否则不会触发追踪攻击。

L1/LB 键技能：时间圈套，对命中范围内的目标造成定身和减速效果，并且封印对方的技能，曾经定身时间颇长，但是在更新后已经被缩短，其他性能不变。

△/Y 键技能：神秘谜团，让玫瑰变为魔法花蕾，移动速度略为提高，本身不会受到攻击伤害，同时出现持续时间能量槽，能量耗完脱离魔法花蕾状态。技能启动过程中可以用射击键发动覆盖身周范围的冲击波，消耗一定的能量，最多连续使用三次就会把能量耗尽。

R1/RB 键技能：变羊术，把命中范围内的目标变成山羊，对方失去原有主武器和技能，变为山羊主武器和山羊技能，目标受到一定量伤害或是经过一段时间后会脱离山羊状态。

僵霸博士的评价

玫瑰曾经是个麻烦但也是个机遇，愚蠢的植物纷纷派出这些攻击霸道的花朵，屠戮我们的士兵，却忽略了她们糟糕的抢占据点能力，让我们赢下了不少花园争夺战。而现在，“通吃”公司运用对时空的影响，进一步削弱了她们的魔法力量，玫瑰的生命值从125点下降到100点，时间圈套的威力也大减，让她们变得更好对付。除非是能够熟练运用三个魔法技能的高手，不然大部分的玫瑰都无法对我们构成威胁。

玫瑰变体一览

名称	特殊能力
德鲁伊玫瑰	主武器变为弹匣容量更高但是直接攻击威力颇低的毒物齐发，射中目标后还会造成短暂的持续中毒伤害
火焰玫瑰	主武器能够蓄力，发动威力更大的攻击，射击本身会产生短暂的持续燃烧伤害，更新后蓄力时移动速度下降
冰霜玫瑰	主武器能够蓄力，发动威力更大的攻击，造成的冰冻效果也会更强，更新后蓄力时移动速度下降
派对玫瑰	传奇变体，拥有独立的“派对时光”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入派对时光状态，移动速度和攻击威力大幅度提高

玉米粒



主武器：玉米梗炮，射速高，弹量高，但是射击威力低，更新后射击威力提高了接近一倍，使得玉米粒常规攻击力得到大幅提升。

L1/LB 键技能：奶油狂袭，投掷烤土豆作为信号弹，然后会有奶油鹰号飞机对指定地点进行奶油炸弹轰炸，发动时间略长，土豆本身有碰撞判定，可在物品表面进行一定程度的反弹或

是被阻挡。

△ /Y 键技能：玉米壳飞，发动后角色向前作出高弧线跳跃，并对下方快速射击 50 发玉米梗炮，不占用原有的弹匣弹量，单发伤害等同于主武器威力，所以在更新后威力进一步加强。玩家在跳跃过程中可以一定程度上控制角色移动方向，发动前后拉摇杆可以变成原地跳跃射击，适合定点打击。

R1/RB 键技能：玉米壳射击，角色蓄力后发射双手的玉米导弹，对命中目标造成大威力伤害并产生爆炸范围伤害，飞行距离相当远，但是射击精度不太高。

僵霸博士的评价

曾经玉米粒就是一次性的炮灰，有第三个攻击性技能，但是全部用完后常规的玉米梗炮威力不足，不过在战斗变得更加激烈后，这些玉米为自己的双手嫁接了更强大的玉米梗炮，成为了颇为不错的中程战斗单位，是僵尸士兵的一大对手，但是攻击技能冷却相对较长仍然是缺点，一个不会把握技能使用时机和节奏的玉米粒仍然是比较容易被炸成爆米花的。

玉米粒变体一览

名称	特殊能力
烤玉米	射击附带火焰伤害，还能够造成短暂的持续燃烧伤害
黑帮玉米	主武器具有穿透能力，射击可以令目标身后直线上的敌人也受到伤害
爆米花	主武器瞄准时焦距放大比例更高，射击威力提升，但射速低于正常的玉米梗炮
派对玉米	传奇变体，拥有独立的“派对时光”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入派队时光状态，移动速度和攻击威力大幅度提高

豌豆射手



主武器：豌豆炮，射程远但带有一定弧线的炮击，可以对目标造成大威力伤害，同时对小范围造成爆炸溅射伤害，弹匣容量偏低，发射频率中等。

L1/LB 键技能：辣椒豆炸弹，朝角色面前投掷一枚辣椒豆炸弹，落地后约两秒后爆炸，造成大范围爆炸伤害，威力越靠近原爆点越高，贴身爆炸可以秒杀绝大部分僵尸角色（不包括 BOSS）

△ /Y 键技能：豌豆格林机枪，豌豆射手在地面扎根，无法移动，但是射击方式变成高频率的格林机关枪，画面下方出现弹药槽，耗空后或是玩家再次发动△ /Y 键技能会变回豌豆射手状态。扎根期间无法使用其他技能。

R1/RB 键技能：超嗨，强化豌豆射手的移动速度和跳跃高度，持续时间内让其机动性成倍提升。

僵霸博士的评价

在我入侵后院的第一天开始，这些该死的豌豆射手就在给我制造麻烦，他们那张永远闭不起来的嘴巴里似乎总能喷出一颗颗豌豆，打在我的每一个无脑忠仆的头颅上。把根须抽出土地总算限制了他们的火力，但是单发豌豆的爆头射击仍然是大部分僵尸的噩梦，近身射击时威力更是惊人，还好这些豌豆攻击对落点有比较严格的要求，远程对射时往往只能对僵尸士兵造成溅射伤害，不过如果他们这时候趁机发动超嗨并占据制高点发动豌豆格林机枪，你们想要不立马变成有机肥就只能立刻找片好的掩体躲一躲。

豌豆射手变体一览

名称	特殊能力
火焰豌豆	主武器带有火焰伤害，无论是直击还是溅射都能够令目标受到短暂的持续燃烧伤害
寒冰豌豆	主武器带有寒冰效果，无论是直击还是溅射都能够令目标减速，连续击中甚至会冰封目标
毒性豌豆	主武器带有剧毒伤害，无论是直击还是溅射都能够令目标受到短暂的持续剧毒伤害，靠近角色的目标也会受到持续的低威力剧毒伤害
突击兵豌豆	主武器变为全自动豌豆枪，失去溅射伤害，但是射击频率和弹匣容量大幅提升
特务豌豆	主武器射击静音，爆头时造成两倍伤害
执法豌豆	主武器变为左轮枪，射击速度完全取决于玩家扣动射击键的速度
电击豌豆	主武器能够蓄力，发动威力更大的攻击。
岩石豌豆	拥有比常规豌豆更多的生命值，代价是移动速度下降
电光豌豆	子弹射击后在其飞行时再次按下射击键，可以引爆子弹产生范围电击伤害

豌豆射手



主武器：大嘴咬，近战距离武器，正面攻击僵尸可以造成单发大威力伤害，背面攻击在出现提示时可以直接吞噬僵尸，将其秒杀或是破坏其外部防御装备（棺材、公厕、铁门或是报纸）

L1/LB 键技能：黏浆，喷吐后呈抛物线飞行，大幅度降低范围内僵尸的移动速度和转身速度，并封印其技能，黏浆的直接攻击能够造成小量伤害，随后还会产生短暂的持续腐蚀伤害。

△ /Y 键技能：潜伏，大嘴花潜入地下，此时玩家可以移动穿越篱笆等薄障碍物，移动到僵尸身下并出现提示后可以立刻窜出土中吞吃对方，效果与主武器的背后攻击一致。潜伏有持续时间，挖掘能源耗尽或是潜伏期间按下△ /Y 键技能均会取消潜伏，而如果潜伏途中被封印技能类效果命中也会立刻取消潜伏。

R1/RB 键技能：荆棘草，在食人花面前留下一团荆棘草陷阱，敌人踩上后会被困住，无法移动并受到短暂持续伤害，此时在任何角度对敌人进行主武器攻击均可产生背面攻击效果。荆棘草能够存储最多 3 个，使用顺序冷却，即第一个使用后开始冷却，如果此时立刻使用第二个，则需要在第一个荆棘草冷却完成后才能开始第二个荆棘草的冷却，第三个以此类推。

僵霸博士的评价

这些成天口水直流的臭花也是当年挡着我征服后院的植物之一，但是当时它们还不算难对付，毕竟它们虽然可以瞬间吞吃一个僵尸士兵，却有着相当长的消化时间，要不是有些讨厌的南瓜护罩或是坚果墙帮它们挡着，两个普通的棕色外套僵尸就足够消灭它们。但是之前战争中过分丰富的营养让这些食肉植物变异了，现在它们能够喷吐黏浆、潜地和种植荆棘藤，吞噬僵尸后的消化速度也非常快，要不是缺乏远程攻击能力，绝对会加速僵尸士兵的损耗。但是消化僵尸时仍然是他们最脆弱的时候，既不能还击也不能用技能，移动速度还会下降，同时别指望杂兵僵尸能帮你对付它们，这些家伙能够令我那无脑的忠仆也感到恐惧，并在其面前逃跑，面对大嘴花，你们要把自己手中的武器优势给充分发挥出来。

大嘴花变体一览

名称	特殊能力
火焰大嘴花	主武器常规攻击变为喷吐火焰，对身前近距离敌人造成持续燃烧伤害，并且会令敌人受到短暂的持续燃烧伤害
飞车手大嘴花	每吃掉并消化一只僵尸后都会获得短暂加速增加
电力大嘴花	主武器常规攻击变为电力喷射，除了攻击目标外还会蔓延到附近的僵尸身上
大嘴花公爵	吃掉并消化一只僵尸就会恢复生命值
毒性大嘴花	主武器常规攻击变为喷吐毒液，对身前近距离敌人造成持续剧毒伤害，并且会令敌人受到短暂的持续剧毒伤害，同时角色身周的敌人也会受到持续的低威力剧毒伤害
装甲大嘴花	生命值提高，主武器正面攻击威力提高，但是移动速度变低
大嘴怪	生命恢复速度比常规大嘴花要更快
雪怪大嘴花	主武器常规攻击变为中距离的抛物线冰团喷吐，能够对敌人产生冰冻效果，持续击中敌人可以将对方冻结
迪斯科大嘴花	传奇变体，拥有独立的“迪斯科狂热”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入迪斯科狂热状态，移动速度和攻击威力大幅度提高
独角兽大嘴花	专属于在前作当中达到最高等级313级的玩家特殊大嘴花，拥有特殊能力彩虹转移，效果类似于僵尸科学家的转移，能够向前瞬移一段距离，此技能可以替代潜伏

向日葵



主武器：太阳脉冲波，弹量极高，射速快，威力中等，作为一个治疗角色的主武器来说算是相当不错。

L1/LB 键技能：治疗光线，选择一个向日葵身周的友方目标（杂草、植物英雄、植物BOSS与炮台皆可）并持续治疗，持续时间较长，但需要向日葵不远离对方身周，治疗光线生效期间再次按下L1/LB键，如有其它目标会自动更换治疗对象。

△ /Y 键技能：太阳射线，向日葵扎根在地面，无法移动或使用其他技能，消耗太阳之力槽，对敌人发动射程极远伤害频率颇高的太阳射线攻击，太阳之力耗光或是玩家再次按下△ /Y键后取消扎根状态。

R1/RB 键技能：治疗之花，在向日葵面前召唤一盆治疗之花，会定期生成太阳光球，拾取后能够恢复植物一定量的生命值。治疗之花不能移动，有生命值，可以被消灭，但也可以被治疗，还能够吸引杂兵僵尸对其发动攻击。

僵霸博士的评价

这些成天顶着一张恶心阳光笑脸的新鲜葵花籽生产器是拦在我征服后院之路上的第一株植物，那时候它们不过是毫无抵抗能力的太阳光收集器，而当我们的科学家研究出了治愈僵尸腐烂损伤的方法时，这些花儿竟然也抖掉根茎上的土，变成了最讨厌的敌方军医，不但有两种治疗手段，攻击力也颇为不俗，还有太阳射线这种爆发手段。不过它们并不经打，要是老练的僵尸士兵碰到它们，肯定会朝着那张大花脸上倾斜火力，保管瞬间就让它再也笑不出来。但如果你碰到一个懂躲在队友身后放冷枪的向日葵，那你的麻烦才刚刚开始，抓紧机会用重火力把它轰掉，不然下一秒变成有机肥的就是你！

向日葵变体一览

名称	特殊能力
火焰向日葵	射击附带火焰伤害，还能够造成短暂的持续燃烧伤害
电力向日葵	射击附带电击伤害，能够跳跃到目标附近的僵尸身上造成伤害
暗影向日葵	主武器射击速度比一般向日葵更快
神秘向日葵	主武器能够蓄力，发动威力更大的射击
金属向日葵	生命值比其他向日葵要更高，但移动速度变慢
太阳法老王	主武器攻击变为三连发射击，但弹匣容量下降
异星向日葵	主武器攻击会在爆炸后产生迷雾，对范围内敌人造成持续伤害
吸血向日葵	主武器攻击敌人时能够治疗角色自己的生命值
填充向日葵	主武器杀死敌人后会让其掉落能够治疗植物的太阳光球

仙人掌



主武器：发射尖刺射击，弹匣容量低，但是准度高，威力强，适合用于狙击，盲射准度极差

L1/LB 键技能：马铃薯地雷，在仙人掌面前埋藏一枚马铃薯地雷，在泥土中固定后可以对踩上的敌人造成大威力爆炸伤害，能够秒杀大部分僵尸角色。马铃薯地雷能够存储最多3个，使用顺序冷却，即第一个使用后开始冷却，如果此时立刻使用第二个，则需要在第一个马铃薯地雷冷却完成后才能开始第二个马铃薯地雷的冷却，第三个以此类推。

△ /Y 键技能：大蒜无人机，召唤出一台大蒜无人机，并将操作权转移到无人机身上，此时L1/LB键控制无人机下降，R1/RB键控制无人机上升，△ /Y键则可以对瞄准位置发动玉米导弹轰炸。操纵无人机期间仙人掌无法移动，除了仙人掌受到攻击、无人机飞行能力槽耗尽或是被击毁，玩家也可以通过单击○ /B键让无人机自爆来脱离操纵无人机状态。

R1/RB 键技能：召唤高坚果防卫墙，能够阻挡敌人的射击，但是也会阻挡仙人掌的射击，而如果仙人掌站在射击口位置则射击不受阻挡，然而防卫墙也无法阻挡敌人射击。防卫墙还能够阻挡角色移动，并吸引杂兵僵尸对其进行吞食。高坚果防卫墙能够存储最多2个，使用顺序冷却，即第一个使用后开始冷却，如果此时立刻使用第二个，则需要在第一个高坚果防卫墙冷却完成后才能开始第二个高坚果防卫墙的冷却。

僵霸博士的评价

这些在我首次入侵后院时负责对抗气球僵尸的尖刺植物却没有随着我淘汰掉那个失败的兵种而消失，反而进一步强化了它们的射击威力，连续的尖刺射击爆头可以让你们那空空如也的脑袋立刻“充实”起来。你们在战场上往往见不到这些阴险植物的身影，它们会躲在一边放冷枪，或是干脆召唤出那些臭不可闻的蒜头无人机来个空中打击。不要贸然靠近它们，无论是马铃薯地雷还是高坚果防卫墙都能变成你的拦路障碍，但只要你能够走到它身边，它们身上的尖刺可挡不住你们汹涌的炮火。



仙人掌变体一览

名称	特殊能力
火焰仙人掌	射击附带火焰伤害，还能够造成短暂的持续燃烧伤害
寒冰仙人掌	武器带有寒冰效果，能够令目标减速，连续击中甚至会冰封目标
电力仙人掌	射击附带电击伤害，能够跳跃到目标附近的僵尸身上造成伤害
未来仙人掌	主武器能够蓄力，发动威力更大的射击
迷彩仙人掌	主武器瞄准的放大倍率和暴击伤害进一步提升
强盗仙人掌	主武器变为格林针枪，弹匣容量提高，射速加快，但是射击精度降低
翡翠仙人掌	生命值比一般仙人掌更高，但是移动速度降低
禅宗仙人掌	主武器弹匣容量进一步降低，但是弹匣当中的子弹越少，射击造成的伤害越高，上弹后伤害增益会重置
石化仙人掌	主武器发射后可以通过再次按下射击键引爆，造成范围爆炸伤害

忠诚（但是也无脑）的僵尸们

（你偷偷抬起自己剩下的惟一一只眼睛，偷瞄着僵霸博士的表情，这位有脑得已经头顶青筋暴凸的僵尸领袖表情阴晴不定，让你无从判断他是否对你收集的情报满意。而当你悄悄把食指伸进嘴里想要舔掉刚刚从文件上抹去的那滴脑浆时，博士突然大喊了一声，吓得你赶紧嘴一闭手一缩，总算没让他看到你的小动作，但是你那本来就不牢固的右手食指端，就在你嘴巴闭上时被整个咬断，随着你因为紧张而一咽口水，被整个吞进了你的肚子里。嘛，好歹你还是把那滴脑浆吃下去了，不算亏……吧？）

“太多烦人的植物，看得我脑袋都要长草了！士兵，我需要一点让我那智商突破1000以上的脑袋能够减减压的好消息，告诉我，僵尸军团都有哪些勇士可以对抗在这些浑身都是泥土味的植物士兵！”

（近乎是虔诚地，你拿出了另一份档案，这里记载的资料更为重要，因为那都是属于僵尸军团的机密，每一位强大僵尸英雄的能力都被仔细地记载在了这份档案当中，一旦植物得到了这些资料，几乎就得知了所有僵尸英雄的弱点！你刚想要翻开档案，却听到了僵霸博士一声带着惊疑的抽气声）

“你脚边的是个什么东西，莫非是——”

（低头看向自己的脚下，你先注意到的是一双黑溜溜的大眼睛，里面带着无辜的眼神，而在它头上，还有一个正在不断摇摆的感应器，以及那土黄色的身体……这莫非就是传说中的马铃薯地——一声猛烈的爆炸把你脑袋中的最后一个念头炸成了土豆粉）

“敌袭！快来抓住那个仙人掌间谍！不，你们这群无脑的蠢蛋，别去啃它丢下来的坚果墙！他把我们士兵的档案偷走了！啊！！！脑袋在上，为什么聪明如我总是要指挥这么一群腐烂到脑子里的蠢货！”

（十分钟后，一个墨绿色的身影在后院战场中央的下水道出口处探头探脑地往外看了看，确定没有危险后，便蹦蹦跳跳地跑回植物大本营，一头钻进了车库当中，沿着修车台下方的密道，进入到了秘密基地里，戴夫机器人3000.1早已经在等着它的到来）

“干得太～棒～啦～迷彩仙人掌特工，你偷到——错误，修正语言修辞——你夺取到了来自僵尸阵营的重要情报！回去向你的长官报到吧，你的优秀表现将会被载入L.E.A.F的史册！”

（沉默地敬了个礼，迷彩仙人掌把资料留在了基地的办工作桌上，和戴夫随处乱摆的肥料以及种子显得有点格格不入，不过戴夫机器人3000.1并未在意，而是迅速用它的机械手臂翻开档案，电子眼睛开始迅速扫描起来）



小僵尸

主武器：小僵尸冲锋枪，弹量较高，射速极快，但是远距离杀伤力较低。

L1/LB键技能：重力手榴弹，射击带有一定的抛物线，命中地点或目标后形成一个失重力场，目标和生效期间进入范围内的敌人都会被浮空，无法移动和使用技能，但是可以射击。

△/Y键技能：召唤Z机甲，约两秒后换为操作机甲，常规Z机甲拥有L1/LB键技能重炮轰炸和R1/RB键技能重踏，前者会在约一秒的准备时间后，连续对着机甲的目标发射火箭弹轰击，造成持续的中等威力伤害，后者会让Z机甲对着面前重踏，对身周附近的敌人造成中上威力的伤害。Z机甲本身有极高的生命值，但是受到伤害后无法恢复，主武器则变为威力较高的连射激光枪，无弹匣限制但是连续射击会过热。机甲能量槽耗尽、连续按下△/Y键发动自爆和机甲生命值耗尽都会让机甲被摧毁，但前两种情况下小僵尸可以安然脱离，机甲还会自爆并且对身周目标造成大威力爆炸伤害，最后一种情况下小僵尸会和机甲一起被消灭。召唤Z机甲在游戏对局刚开始和小僵尸死亡重生后都不会立刻冷却，玩家必须等待冷却时间独立完成才能够召唤机甲。

R1/RB键技能：小僵尸舞，连续向身周一定距离发动360度的持续射击，造成等同于小僵尸主武器的伤害，对于被浮空的敌人同样有效，但发动过程中不免疫伤害。

戴夫机器人的注解

这些烦人的小吵闹们本来只是充当自爆兵和全明星僵尸的“手雷”，没想到现在竟然也有几个跑出来单独作战。他们的生命值只有75点，不过背后有喷射器，可以在跳跃后发动短暂的空中飞行，手中的武器在近距离连射时威力还不算低，而且上弹速度极快，算得上是个中等威胁。但是他们的技能非常实用，重力手榴弹和小僵尸舞能够配合使用，前者把我们的植物英雄们浮空后，小僵尸会立刻开启后者，对着无处躲藏的可怜植物们倾泻火力，爆发力颇强。更重要的是他们的Z机甲，拥有强大的火力和抗打击能力，任何一台出现在战场上都会带来局势的变化。

小僵尸变体一览

名称	特殊能力
小火龙	主武器带有火焰伤害，能够对目标造成短暂的持续燃烧伤害，△/Y键技能会召唤出火龙机甲，主武器为近距离的火焰喷射，能够持续燃烧敌人，并对目标造成短暂的持续燃烧伤害

小僵尸变体一览

名称	特殊能力
交通锥小僵尸	主武器变为连射速度中等的爆炸枪，射击能够造成爆炸伤害，△ /Y 键技能会召唤出交通锥机甲，拥有较高的移动速度和能够造成爆炸伤害的主武器
S.H.R. 小僵尸	主武器变为一次射击带有两发弹药，△ /Y 键技能会召唤出龙虾机甲，主武器为持续造成伤害的激光
派对小僵尸	传奇变体，拥有独立的“派对时光”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入派队时光状态，移动速度和攻击威力大幅度提高
Z7 小僵尸	豪华版赠送的小僵尸，主武器变为半自动射击，攻击威力提升，△ /Y 键技能会召唤出 Z7 机甲，能够使用《质量效应》标志性的具象投影光剑和异能攻击

超级脑袋



主武器：盲射为近站距离的英勇铁拳，威力较大，能够发动连击，瞄准射击为英勇光线，距离极远的持续性攻击，无弹匣限制，威力偏低，长时间连续射击会让超级脑袋手部过热。

L1/LB 键技能：超高级球，用 1 秒时间摆 POSE 后发出一个直线飞行的能量球，触碰到目标或是地面后产生中等威力爆炸，并对目标附近的敌人造成爆炸伤害。可在空中发动。

△ /Y 键技能：涡轮旋风，超级脑袋不停旋转，对身周的敌人造成持续伤害，转动期间可以用低速移动，并且获得强大的伤害减免效果。可在空中发动。

R1/RB 键技能：英勇飞踢，对角色前方发动一次带位移效果的飞踢，伤害飞踢路线上的敌人，在空中发动时会变成空中飞踢，带有一定的对地攻击性能，但对发动时的高度有一定要求。

戴夫机器人的注解

浑身都是腐肌肉的超级脑袋有 200 点生命值，不过他的移动速度不高，大威力攻击普遍依赖近战，远距离攻击当中超高级球发动时间慢而英勇光线威力不高，对于普遍擅长远程攻击的植物英雄们来说算是比较好对付。但是近身之后的超级脑袋不但英勇铁拳连击能够造成不俗的伤害，涡轮旋风更是会吸住被卷入其中的植物，让他们无法轻易脱身，加上部分聪明的超级脑袋会用英勇飞踢当作冲刺技能使用，保持对植物们的贴身攻击，所以最好在他出现时就用重火力招呼。但如果一个超级脑袋学会了像是大嘴花那样搞偷袭，我们就会遇到大麻烦了。

超级脑袋变体一览

名称	特殊能力
宇宙脑袋	主武器宇宙铁拳能够蓄力，发动威力更大的攻击，二级蓄力的攻击如果消灭了敌人，会驱逐对方，让其他敌人无法将其复活，只能够在复活点重生
电光脑袋	主武器电光铁拳连击段数增加，击中敌人后会对附近敌人产生电弧攻击
毒性脑袋	传奇变体,会令身周的敌人受到持续的低威力剧毒伤害,有独特的“毒液过载”系统，主武器毒性铁拳成功命中敌人后会累积能量槽，蓄满后进入毒液过载状态，攻击力和移动速度提升，身周敌人受到的持续剧毒伤害也会提升
派对脑袋	传奇变体，拥有独立的“派对时光”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入派队时光状态，移动速度和攻击威力大幅度提高

死须船长



主武器：两用的枪械，盲射为威力较大的卑鄙散弹，能够集中身前较短的扇形区域内的敌人，瞄准为望远镜射击，威力较大，射程远，但射击变为单点伤害，适合狙击敌人。

L1/LB 键技能：桶子爆破，死须船长跳入到炸药桶当中，移动速度较低但是获得强大的伤害减免，按下射击键或是画面下方能量槽耗尽则会点燃炸药桶的引信，约 3 秒后爆炸，对身周敌人造成大威力爆炸伤害。

△ /Y 键技能：鹦鹉伙伴，召唤出一台鹦鹉无人机，并将操作权转移到无人机身上，此时 L1/LB 键控制无人机下降，R1/RB 键控制无人机上升，△ /Y 键则可以对瞄准位置发动导弹轰炸。操纵无人机期间死须船长无法移动，除了死须船长受到攻击、无人机飞行能力槽耗尽或是被击毁，玩家也可以通过单击○ /B 键让无人机自爆来脱离操纵无人机状态。

R1/RB 键技能：骑乘大炮，使用后召唤出大炮，死须船长会坐在大炮上，无法移动，炮弹有六发，射程远但带有一定的抛物线，可以对落点造成大威力伤害并产生范围爆炸伤害，炮弹耗尽或是再次点击 R1/RB 键可以脱离骑乘大炮状态。

戴夫机器人的注解

随着这个看起来有着几百年历史的老古董僵尸加入，我们的敌人终于也拥有了较为强大的狙击手，他手中那把可以变形的枪远近攻击威力都不俗，恐怕只有在应付中距离攻击的时候比较狼狈，三个技能的效果也是千奇百怪，桶子爆炸可以用于逃命也可以用于强行攻坚防守点，鹦鹉无人机和仙人掌的大蒜无人机一样是防守花园的植物们的噩梦，骑乘大炮要是打得准，无论是对单体目标还是群体目标都有不俗的效果。不过死须船长没有什么快速移动能力，抗打击能力也不高，保持在中近距离移动反复对其进行射击会是不错的克制方法，而如果让死须船长找到可以随意倾泻火力的制高点，那我们就有大麻烦了。

死须船长变体一览

名称	特殊能力
巨炮船长	主武器的瞄准射击在飞行时再次按下射击键可以引爆，产生一定范围的爆炸伤害
火疱船长	主武器攻击带有穿透性能，可以击中目标背后的敌人，同时射击带有燃烧效果，令敌人受到短暂的持续燃烧伤害
鲨齿船长	主武器近距离攻击变为咬咬鲨噬咬，威力更高，瞄准射击变为镭射，牺牲威力提高产生伤害的频率
派对船长	传奇变体，拥有独立的“派对时光”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入派队时光状态，移动速度和攻击威力大幅度提高



步兵



主武器：Z-1 冲锋枪，其实性能类似于突击步枪，弹匣容量较大，射击稳定距离远，但威力不高。

L1/LB 键技能：僵尸臭气云，对瞄准地点投掷一枚臭气手雷，产生一片臭云，位于其中的植物会受到持续伤害，僵尸不受影响。手雷带有抛物线，可以把瞄准点抬高来提高投掷距离。

△ /Y 键技能：火箭跳跃，让角色靠背后的 ZPG 喷射跳跃到半空，期间玩家可以一定程度上操纵角色的移动方向，在移动中发动可以跳跃出更远的距离。

R1/RB 键技能：ZPG，发动后有约 1 秒时间用于调整瞄准角度，期间可以缓速移动，随后发射飞弹，对瞄准目标造成大威力伤害，并且对周边敌人产生爆炸伤害。

戴夫机器人的注解

这些在上次花园战争期间新出现的敌人整体表现并不突出，但是整体能力并不差，主武器射击稳定，臭气云对于防守特定地点的植物英雄们是个巨大的威胁，而靠着火箭跳跃找到制高点后出其不意轰来的 ZPG 往往会令我们损兵折将。还好受限于主武器的爆发力和 ZPG 在中近距离的瞄准难度，步兵在比较贴身的战斗当中反倒不会构成重大威胁，而如果哪位植物英雄对于自己的射击准度有信心，也可以与其展开远距离对攻。

步兵变体一览

名称	特殊能力
超级突击兵	主武器变为弩箭，弹匣容量只有 3 发，而且是一次射击就打空，但上弹速度极快
极地战士	武器带有寒冰效果，能够令目标减速，连续击中甚至会冰封目标
坦克指挥官	主武器变为单发大威力的超大虎炮，对目标造成大威力伤害并且对附近敌人造成爆炸伤害
超绝将军	主武器弹匣无限，但是持续射击时间过长会让枪管过热
迷彩骑警	主武器射击距离与瞄准距离大幅提高，射击威力增强，但弹匣容量降低
天空战士	主武器射击速度进一步提高
百夫长	主武器带有火焰伤害，能够对目标造成短暂的持续燃烧伤害
公园骑警	主武器击中目标后会产生延续性臭气云，造成持续性伤害
潜水士兵	主武器射击带有声纳标记效果，击中墙壁后可以让玩家透过墙壁看到后方的敌人所在之处

工程师



主武器：水泥发射器，类似于超小型榴弹枪，能够对击中的目标造成高威力伤害，或是在击中地面后对范围内敌人造成爆炸伤害。

L1/LB 键技能：音波手榴弹，对目标地点投掷一个音波手榴弹，使范围内的敌人产生减速和技能封印效果，手榴弹带有抛物线，可以把瞄准点抬高来提高投掷距离。

△ /Y 键技能：大型电伏冲锋枪，使用后召唤出炮台，工程师坐上炮台，无法移动或使用其他技能，但可以发动高频率的中等威力射击，弹药耗尽或是在此状态下再按△ /Y 键可脱离炮台状态。

R1/RB 键技能：钻地机，工程师乘上钻地机，移动速度加快，跳跃高度略有提升，可继续使用主武器攻击，但是无法使用其他技能。持续时间结束或是在钻地机状态下再按 R1/RB 键可脱离钻地机状态。

戴夫机器人的注解

在我的创造者协助邻居防守后院的岁月里，这些家伙还只是会挖地潜行躲避火力，现在却学会了使用工程级别的重火力，不但主武器威力不俗，配置的技能都很有威胁，音波手榴弹在上一次花园战争当中就对我们的士兵造成了不小的威胁，这一次要不是玫瑰和香橼的加入，我们这一方就只有大嘴花能够拥有类似的能力，而且被这个技能克制得最惨的也恰恰是大嘴花。大型电伏冲锋枪是工程师放弃了僵尸无人机后获得的新能力，让其能够在定点火力上和豌豆射手对抗，钻地机带来的机动性提升也是上一次花园战争就令人深有体会。不过因为主武器的限制，工程师的远距离战斗力仍然偏低，所以我们的植物英雄们需要学会跟工程师保持一定的距离。

工程师一览

名称	特殊能力
焊接工	主武器带有火焰伤害，无论是直击还是溅射都能够令目标受到短暂的持续燃烧伤害
电气工	主武器变为电流冲锋枪，能够发射电弧，攻击目标的同时跳跃到附近敌人身上造成伤害
机械师	主武器变为全自动空气枪，失去爆炸伤害，但是拥有高射速和中等的瞄准精度
画家	主武器变为十字弓，能够对远距离目标造成带溅射效果的伤害
水管工	主武器溅射伤害进一步提高
园艺师	武器射击频率进一步提高
卫生专家	主武器发射毒性垃圾，可以在命中目标时产生范围持续伤害
乐队管理员 Z	主武器变为音浪炮，攻击距离短，但是伤害力惊人
AC 派瑞	主武器带有寒冰效果，无论是直击还是溅射都能够令目标减速，连续击中甚至会冰封目标

科学家



主武器：黏浆冲锋枪，近距离可产生扇形伤害，同时对远距离打出一发造成中等威力伤害的黏浆。

L1/LB 键技能：科学治疗射线，选择一个科学家身周的友方目标（僵尸杂兵、僵尸英雄、僵尸 BOSS 与炮台皆可）并持续治疗，持续时间较长，但需要科学家不远离对方身周，科学治疗射线生效期间再次按下 L1/LB 键，如有其它目标会自动更换治疗对象。

△ /Y 键技能：转移，发动传送装置往身前瞬移一段距离，从发动到开始转移有一秒左右的延迟，可用于偷袭敌人、绕背或是在跳跃中传送到更远的地方。转移能够存储最多 2 次，使用顺序冷却，即第一次使用后开始冷却，如果此时立刻使用第二次，则需要在第一次转移冷却完成后才能开始第二次转移的冷却。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

R1/RB 键技能：黏黏炸弹球，投掷后如果黏着在敌人身上，会爆炸并产生大威力伤害，黏着在物体表面则会变为暗雷，在敌后靠近后触发爆炸。黏黏炸弹球能够存储最多2个，使用顺序冷却，即第一个使用后开始冷却，如果此时立刻使用第二个，则需要在第一个黏黏炸弹球冷却完成后才能开始第二个黏黏炸弹球的冷却。

戴夫机器人的注解

尽管我讨厌这种对比，但是我的程序逻辑强迫我承认，科学家在定位上和我们的向日葵英雄比较类似，尤其是在他们抛弃了上一次战争当中那更适合定点作战的僵尸治疗站，把能力改为抄袭向日葵的科学治疗射线后，两者就更类似了。不过科学家的攻击能力更多的是体现在爆发性上，近距离的黏浆冲锋枪轰击和恰到好处的黏黏炸弹球使用都会造成不俗的杀伤力，至于那极其考验使用者反应能力的转移在许多情况下都有着讨厌的奇效，使得逮住科学家先打甚至算不上是一个好策略。我个人建议是逼着这些家伙冒头，他们只能够在同伴附近对他们进行治疗，用猛烈的火力攻击他们当中最脆弱的成员，逼着科学家去救治他们，之后就让这些成天阴测测地奸笑的家伙尝尝大自然的力量吧！

科学家一览

名称	特殊能力
海洋生物学家	主武器变为海豚冲锋枪，近距离攻击威力大幅提升
毒物博士	对身周的敌人造成持续的低威力伤害，主武器攻击带有剧毒，能够令目标受到短暂的持续剧毒伤害
物理学家	主武器射击变为电弧，能够跳跃到射击目标周围的敌人身上造成伤害
太空僵尸	主武器改为射击月球岩石，大幅度提高射击速度
化学专家	主武器射击扇形范围进一步提升，但是射击距离缩短
考古大尸	主武器弹匣容量、射速和射程大幅度提高，但是射击威力降低
古生物学家	主武器带有火焰伤害，能够对目标造成短暂的持续燃烧伤害
动物学家	主武器攻击距离极近，但是攻击范围和伤害进一步提高
电脑学家	传奇变体，拥有独立的“赶工模式”系统，杀敌会累积计量槽，蓄满后进入赶工模式，移动速度和攻击威力大幅度提高

全明星



主武器：美式足球炮，弹匣无限，射击速度高攻击力中上，但是射击前需要启动时间，又或是通过瞄准来提前进入启动状态，持续射击时间太长会进入过热状态。

L1/LB 键技能：小僵尸飞踢，投掷一个自爆小僵尸，在约2秒后爆炸，造成大范围爆炸伤害，越靠近原爆点威力越高。

△/Y 键技能：冲刺撞击，角色前冲一段距离，对直线上的敌人造成大威力伤害，如果冲刺目的地高度低于发动技能地点的高度，则会冲刺到空中，直到冲刺完成才会落地。

R1/RB 键技能：傀儡盾牌，召唤一个傀儡盾牌，阻挡对角色的正面攻击，盾牌不能移动，而且有耐久度设定，无论是受到敌人还是受到角色本身的攻击都会损耗生命值，并最终被破坏。傀儡盾牌能够存储最多2个，使用顺序冷却，即第一个使用后开始冷却，如果此时立刻使用第二个，则需要在第一个傀儡盾牌冷却完成后才能开始第二个傀儡盾牌的冷却。

戴夫机器人的注解

在我的创造者首次保卫后院的岁月中，这些全明星僵尸还只是会横冲直撞的货色，现在他们还学会了使用枪械，就更是危险。它的武器在近距离时爆发力颇强，被连续命中的植物很容易就会被打成一坨绿汁，不过远程攻击时瞄准精度不足，而它的小僵尸飞踢和冲刺撞击都是威胁度极高的近距离杀招，所以想要在和全明星僵尸的对抗中活得久一点，就得学会跟他们保持距离作战，毕竟除了冲刺之外，他们大部分时候移动速度是很缓慢的。但是就算是这样，想要搞定他们也不简单，这些家伙有200点生命值，还可以让傀儡盾牌给他们挡枪，最狡猾的家伙甚至会先硬顶我们的射击，等扛不住了就召唤盾牌并躲在后方等自己的生命值缓缓恢复，等我们处理完盾牌时，全明星早就又变得生龙活虎了，这些家伙变成僵尸之前莫非是当四分卫的么？！

全明星一览

名称	特殊能力
板球明星	主武器带有火焰伤害，能够对目标造成短暂的持续燃烧伤害
守门员明星	武器带有寒冰效果，能够令目标减速，连续击中甚至会冰封目标
棒球明星	主武器射击速度和准度进一步提高，伤害略微降低
曲棍球明星	主武器射击速度极高，但是造成的伤害极低
橄榄球明星	主武器射击速度大幅降低，但是威力大幅提高并且产生溅射伤害
摔角明星	主武器射击速度降低，射程缩短，但是威力提高，而且在近距离时威力更高
高尔夫明星	主武器射击速度提高，瞄准缩放比例提高，精准度提高
Moto-X 明星	主武器威力低下，但是连续命中会令敌人的技能遭到封印
网球明星	角色移动速度比起一般全明星僵尸更高

奖杯/成就攻略

PS4版

奖杯总数	52	铜杯	42	银杯	7	金杯	2	白金	1

项目	内容
白金难度	1（算上等待解锁“真是经典！”奖杯的时间可以达到3）
白金所需时间	起码三周
在线奖杯	2
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

XOne版

项目	内容
成就总数	1000点/51个
全成就难度	1（算上等待解锁“真是经典！”成就的时间可以达到3）
全成就所需时间	起码三周
在线成就	2
最少通关次数	2

有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

奖杯/成就综述

在讲述本作白金/全成就路线前，不得不感叹一句，是不是有山羊的游戏都喜欢在奖杯/成就里埋暗雷，稀饭我去年打《模拟山羊》生生被一个游戏当中暗藏的小游戏卡住全成就进度，这次到了《植物大战僵尸 花园战争2》也是一个路数，99%的成就都相当好搞定，唯独一个“真是经典！”严重拖后腿，具体是怎么个坑爹法大家往下看就知道了。这里衷心祝愿等大家用上这篇奖杯/成就攻略的时候EA已经改掉相关的游戏设定，好让大家不必多浪费时间。

说回正题，《花园战争2》的整体白金/全成就难度非常非常低，所以也不是特别讲究完成路线，毕竟没有什么可以错过的内容，但是为了保证效率，建议是在游戏开始后，先完成植物和僵尸方的主线任务，这些任务除了本身关乎到奖杯/成就获得，开启的新区域当中还会藏有玩家需要收集的地精雕像，所以是必开的，当然玩家在完成任务的时候也别忘了收集雕像，具体请参考后文的收集部分。同时记得在完成主线的时候接上对应的日常任务，并尽量在途中完成，这样一来累积够了图钉，就可以令经验值奖励倍率快速上升到2倍，对于玩家之后完成“该出去走走了”和“专家出马”大有帮助。完成主线之后，玩家就可以开始把精力集中在其他特定的游戏内容上了，个人建议先搞定比较简单的新角色杀戮挑战，其中只有两个比较难搞，分别是小僵尸的“踩平这块地”和香橼的“太甜美了”，但也仍然可以通过进行单人游戏模式或是开启超级力量旗帜凑满目标解锁，同时“有什么遗羊吗？”和“营羊早餐”也可以顺便搞定。

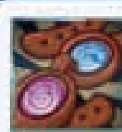
完成了这个部分，玩家就需要开始选定一个自己的主力角色，并一直使用这个角色，来争取早日搞定“该出去走走了”，同时也要把尝试的目标放在墓地/花园作战上，其中“疯狂境界”是比较麻烦的，虽然其实“疯~狂~”难度并不是真的难得没边，但需要的是四个玩家的精诚合作，而如果玩家们只能够组野队或者靠AI，那么我个人建议把这个放到最后来解，一来是让玩家所用的角色可以多多练级，解锁足够多的升级来进一步提升角色的生存和作战能力，另外也可以保证大家手头的硬币较为充足，可以抽取大量的消耗品卡包来让自己的炮塔资源变得足够丰富，这样打起来就会更为轻松。同时墓地/花园作战也让玩家凑足“血洗他们”和“Z姥姥说……”所需杀敌数量的最佳选择。

等玩家搞定了这个部分，就可以把清掉日常任务作为目标了，注意，除了僵尸和植物方面的任务一般可以在后院完成，那些不能够在后院完成的任务和多人游戏任务都可以通过开启单人游戏模式和AI操纵的敌人对战来解开，而等玩家凑足了星星，就可以去挑战无限时间生存模式了，注意想要击败地精王需要挺过25波敌人的攻击，要求还是挺不低的，和“疯~狂~”难度的墓地/花园作战一样，如果觉得自己搞不定，还是邀请好友来一起打吧。

最后的最后，当你一切都搞定了，那么就剩下一段漫长的等待，毕竟史诗任务是要通过任务板刷新才能够出现的，反倒是完成起来没啥难度，如果大家本来就打算每天上来玩两把，那完成起来就更简单了。



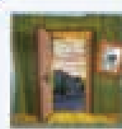
奖杯/成就详解



白金



解锁条件 取得此奖杯外所有奖杯。



该出去走走了 100点/金

解锁条件 把某一个角色晋阶五次。

获得方法 本作当中，每个角色都有等级，不过不再是通过完成挑战而升级，只要杀敌或完成对应的行动——例如建立传送门或是建造炮塔，就可以得到经验值奖励，蓄满足够的经验值就会升级。而当角色等级达到10级时，就会处于满级状态，这时候玩家需要前往大本营的统计房间，里面会有每个角色对应的统计处，如果有角色达到了10级，对应的统计台就会亮起感叹号，调查后选择晋阶选项，就可以让角色晋阶，此时角色等级变回1级，不过会获得额外的称号，同时在角色界面观看这个角色，就会发现在其经验值槽下方会有一个晋阶进度条，其中每一个点对应一个阶级，达到最后一个阶级就可以解锁本奖杯/成就。



我爱星星 25点/银

解锁条件 第一次花费星星。

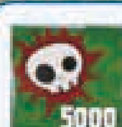
获得方法 完成任务版上的日常任务，大部分情况下都会获得星星作为奖励，最低也有3颗，部分史诗任务会给予更多的星星奖励。星星的用途众多，开启宝箱，消除大本营当中的杂物甚至交换经验值都可以通过星星来达成，只要玩家作出其中任何一项行动并消耗了星星，就可以解锁本奖杯/成就。



血洗他们 25点/银

解锁条件 累计消灭5000只僵尸。

获得方法 获得方法：任何模式当中消灭的僵尸都会被计入本奖杯/成就当中，但最为适合刷数量的模式仍然是花园行动。

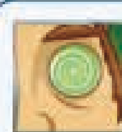


Z姥姥说…… 25点/铜

解锁条件 累计消灭5000株植物。

获得方法 任何模式当中消灭的植物都会被计入本奖杯/成就当中，但最为适合刷数量的模式仍然是墓地行动。





疯狂境界 50点/银

解锁条件 完成一场“疯~狂~”难度的墓地/花园作战。

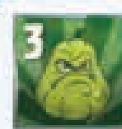
获得方法 正如前文所说，“疯~狂~”难度并不真的疯狂，但仍然需要玩家合作去攻克，而如果只能和电脑打，那么就请准备充足再来挑战。



化解攻势 50点/银

解锁条件 在墓地/花园作战中累计击退过100波攻击。

获得方法 每次墓地/花园作战中会出现10波敌人，全部打退后的逃亡阶段是不算入波数的，所以想要解开这个奖杯/成就，最少要打10场墓地/花园作战，如果中途有失败，那就要多打几场，不过因为玩家可以通过开单人模式“简单”难度的墓地/花园作战去刷，所以并没有任何获取难度。



又不是我老大 25点/银

解锁条件 在墓地/花园作战中累计击退过3波超级BOSS攻击。

获得方法 超级BOSS攻击就是在作战当中进入BOSS攻击时，老虎机上面出现三个相同的BOSS图案，此时游戏会播放特殊的过场动画，然后超级BOSS攻击就会来袭。然而这个攻击并非是固定出现，有一定的随机概率，目前看来似乎是随着玩家选择难度的提高而提高出现的几率，但也不是固定出现，所以玩家们只能尽量多玩墓地/花园作战来刷出超级BOSS攻击，这也是为什么前文当中建议大家在刷杀敌数的时候尽量用墓地/花园作战来刷。



这是我的岛 50点/银

解锁条件 在后院战场开启无穷力

量之旗后一直坚守到超级BOOS攻击出现并挺过这一波攻击。

获得方法 无穷力量之旗就是位于后院战场中央的旗帜，将其触发后玩家就会进入特殊的山丘之王防守模式，需要对抗一波波出现的敌人，并保持自己处于旗帜附近的圈内，不让占领槽落到最低点。无论是僵尸方还是植物方，只要打退普通的杂兵攻击和之后的七个敌对阵营角色轮番攻击，就会迎来超级BOOS攻击，不但会有三个BOSS出现，还会有大量的敌人登场。不过因为处于无穷力量之旗状态下的玩家角色抗打击能力和攻击能力都会大幅度提升，所以其实整体来说并不难，但前提是玩家选对了角色，进攻能力太差或抗打击能力太差的角色往往都无法撑到最后。而如果玩家觉得自己打这个模式有困难，不妨多抽点消耗品卡，不停地放置炮台到旗帜下方的四个点上，可以有效缓解进攻压力。

真是经典！ 10点

解锁条件 完成10个史诗级的日常任务。

获得方法 每一次刷新，日常任务板都会出现大量的任务，其中有时候会有一个任务带有闪电标志，这个任务就是史诗任务，其要求达成的条件比起一般日常任务要更为困难，但是奖励也更为丰富。总体来说，史诗任务一般都会把要求体现在达成目标的次数或是杀敌的数量上，例如用炮台杀死75个僵尸，或是取得15场草坪争夺胜利等等，不过因为单人模式的存在，玩家其实要达成这些任务都并不难。然而因为日常任务是每两天更新一次，而且史诗任务并不一定会出现，因此哪怕玩家运气好，每一次更新都能碰到史诗任务，也需要20天左右的时间才能够解锁这个奖杯/成就，因此让其成为了本作的一个暗雷，生生卡住了玩家的白金/全成就进度，目前我们只能期望EA日后会调整日常任务的出现频率或是本奖杯/成就的要求，不然就只能乖乖等着史诗任务刷新了。

老大在看哦 25点

解锁条件 把你在任务告示板上的经验值奖励倍数提升到最高。

获得方法 完成日常任务除了奖励星星或是硬币，也会奖励给玩家一枚图钉。图钉会被钉在任务板下方的经验值奖励进度条上，一枚图钉代表一格，集满四格即可提升一次经验值奖励倍数，可以从最开始的正常倍数（×1）提升到翻倍（×2），达到这个经验值奖励倍率需要16枚图钉，而一次刷新出的日常任务只有15个，所以玩家在完成了所有日常任务后，需要再等待下一次刷新才能够解锁这一奖杯/成就，需要注意的是，刷新时如果玩家有没有完成的日常任务，经验值奖励倍率会下降，所以记得要把所有的日常任务都做完。

踩平这块地 10点

解锁条件 使用小僵尸召唤的Z机甲发动的超级重踏能力累计消灭50株植物。

获得方法 特殊击杀奖杯/成就里比较麻烦的一个，不是达成条件有多难，而是太绕，玩家必须要先召唤出Z机甲，然后再用重踏能力来消灭植物，而Z机甲不但在刚选用小僵尸的时候处于冷却状态，而且本身还有持续时间，所以如果想要提高解锁的效率，个人建议先等待Z机甲冷却完毕，然后在后院战场中央启动无穷力量之旗，第一波敌人固定会是大量的杂草，召唤出机甲后不要急于出手，等待身边聚拢了足够的杂草后再直接发动重踏，就可以消灭大量的杂草，如果在一次机甲持续时间里没有凑够50个，就退出旗帜区域，让防守失败，之后等Z机甲冷却了就可以再次开启无穷力量之旗继续刷。

太甜美了 10点

解锁条件 使用香橼的电磁脉冲桃累计瘫痪50台Z机甲。

获得方法 总体而言达成难度比"踩平这块地"还要高一些，因为玩家虽然可以很简单地碰到小僵尸敌人，但是对方不一定会召唤机甲，所以比较靠谱的方法就是开启一场单人模式对战，把僵尸一方调成全部都是小僵尸，然后就是在对战当中随时准备好，一看到敌人召唤机甲就赶紧过去给它一发电磁脉冲桃，而且就算是这样，玩家每次大概只能击中一到两台机甲，偶尔可能还会有打偏的时候，所以想要解锁本奖杯/成就还得花点功夫。如果有条件，玩家们也可以采取互刷的方式来达成，邀请一位好友到你的后院战场，然后让对方选用小僵尸并召唤Z机甲，在其存在的时间里，玩家大概可以对其打上3发电磁脉冲桃，只要重复大约17遍，就可以解开本奖杯/成就。

简直超级 10点

解锁条件 使用超级脑袋的英勇铁拳和英勇光线分别消灭25株植物。

获得方法 英勇铁拳对应超级脑袋的盲射，英勇光线则是瞄准射击，前者威力比较大，不过需要贴身发动，后者威力较小不过持续输出效率较高，用来消灭杂草之类的杂兵也是效率颇高。注意要求是分别消灭25株植物，所以不能只是用其中一个攻击手段杀。另外这个要求是限定超级脑袋，其他变体角色杀敌是不计入奖杯/成就当中的。

是谁的地盘 10点

解锁条件 使用死须船长主武器的卑鄙散弹和望远镜射击分别消灭25株植物。

获得方法 和"简直超级"类似，卑鄙散弹和望远镜射击分别对应死须船长的盲射和瞄准射击，两者的单发威力都非常高，拿杂草之类的植物来刷杀敌数简直轻而易举。

专家出马 10点

解锁条件 第一次晋阶一位角色。

获得方法 请参考"该出去走走了"。

鹰眼猛者 10点

解锁条件 在疯狂标靶射击挑战中获得S级评价。

获得方法 疯狂标靶场位于下水道的中央，需要花费5颗星星才能够开启其大门（注意附近的鱼会开启用5颗星星换经验值的重复任务，千万不要搞错花费星星的对象），进入标靶场后玩家可以无限地免费尝试挑战标靶赛，目标就是尽快地打完所有路上碰到的地精标靶，而想要拿下"鹰眼猛者"就必须获得最高评价。玩家可以先随便打个几次熟悉一下流程，而推荐打靶角色方面，网上流行的推荐对象是香橼，因为它的武器是持续攻击型的，可以扫过标靶将它们一次过打掉，不过其实过快的扫射会导致射击判定来不及发生，所以还是需要一定时间的适应，而个人推荐反射神经像稀饭我一样不是太强的玩家们直接用豌豆射手上阵，它的射击带有溅射效果，算好落弹位置可以一发打掉2到3个地精标靶，尤其是最后一个场景的移动标靶，甚至可以穿墙地将其炸碎，所以只要落点选得好，在22秒内完成打靶任务并拿下S评价并不难，解锁本奖杯/成就之后别忘了去接待处和侏儒标靶NPC对话，可以获得大量的钻石奖励。

轻舞对热舞 5点

解锁条件 在消灭一位玩家操纵的角色后立刻让自己的角色作出表情。

获得方法 表情对应方向键的←和→，具体的动作则是由玩家选择的表情动作而定，只要玩家在对赛对局当中消灭一个对手后立刻按下←或→就可以解锁本奖杯/成就，注意虽然条件中说的是消灭玩家，但是AI对手也算，所以随便在哪个单人对局里杀死对手后做表情动作也可以解锁。

玩伴 5点

解锁条件 前往你朋友的后院战场，或是邀请一位朋友拜访你的后院战场。

获得方法 获得方法：本作真正意义上的在线成就之一，但达成方法非常简单，在后院战场的大本营处找到"世界选项"功能设施（一个有发射塔的地球仪），调查后按△/Y键邀请好友，或是选择第一项"与好友一起玩"查看是否有好友的后院战场服务器并加入，就可以解锁本奖杯/成就。

你还能相信谁？ 5点

解锁条件 在后院战场消灭一次你的朋友。

获得方法 在达成了"玩伴"的条件后，确保你和好友分别处于不同的阵营，然后约一个地方碰面并消灭好友的角色即可，非常简单。

僵尸也爱美 10点

解锁条件 为一把僵尸武器更换皮肤。

获得方法 大部分僵尸角色都有武器，而玩家在后院战场可以在更换角色界面按下□/X键进入自定义界面，然后选择外观项目，并找到武器项目来更改角色的武器皮肤，但有一个前提，就是玩家必须要抽到过任何角色武器皮肤，所以如果发现自己并没有武器皮肤，可以先去开几个专门的僵尸卡包，抽到之后再来更换。

英雄末路 10点

解锁条件 使用消耗品制作出的植物或僵尸炮台消灭一个敌人。

获得方法 一个基本上会是自然解开的奖杯/成就，毕竟在墓地/花园作战当中玩家一般都会制作炮台

来保护自己的据点，只要其杀死了一个敌人就可以解锁本奖杯/成就，如果玩家不想要打墓地/花园作战，直接在后院战场的大本营门前制作一个炮台，然后引一个杂兵过来让炮台将其消灭即可。

换皮者 10点/

解锁条件 在单人进行墓地/花园行动时更换自己使用的角色。

获得方法 获得方法：单人进行的墓地/花园行动中玩家可以最多召唤3个AI操纵的同伴协助战斗，这时候玩家可以通过方向键↑或↓来更换自己操纵的角色，只要玩家更换了操纵角色就可以解锁本奖杯/成就。

仅限 VIP！ 5点/

解锁条件 用你自己制定的规则玩一场私人比赛。

获得方法 条件中的制定规则指的是疯狂设定项目，在私人比赛设定界面当中玩家可以找到这个项目，只要开启当中任意一项并进行一次比赛就可以解开，哪怕对手是AI也行。

你笑死我的羊了！ 10点/

解锁条件 操纵玫瑰累计把100个僵尸变成羊。

获得方法 变羊虽然是范围效果，但是范围本身比较窄，如果是在后院战场找僵尸一只只变那效率会非常低，所以想要刷可以直接开无穷力量之旗，然后操纵玫瑰直接跳上旗帜的台座，等第一波杂兵僵尸聚拢在旗帜附近后，跳下旗帜将他们引到身旁然后对其使用变羊，有很大机会可以把起码三四个僵尸变成羊，之后跳回台座上等待技能冷却，再继续变台下的僵尸。但因为不确定单一个僵尸被连续变羊是否计入统计当中，个人建议把聚拢过来的僵尸都变过一遍后可以直接杀掉，再变一批，如果杂兵都变完了就消灭掉他们并输掉下一波防守，然后再重开一次无穷力量之旗再刷即可。

噢，玉米壳！ 10点/

解锁条件 操纵玉米粒用玉米壳射击累计消灭25个僵尸。

获得方法 玉米壳射击本身就有爆炸效果，范围颇为不小，但是如果不是位于中心爆炸区域则威力不强，可能会没法杀死有铁桶头盔的僵尸，所以最好还是以这一类僵尸为攻击中心发动射击，保证效率。刷杀敌的策略也是靠着无穷力量之旗，用玉米壳飞技能上高台之后，聚好僵尸直接对其用玉米壳射击即可。

玉米身分 10点/

解锁条件 操纵植物角色进入后院战场中的僵尸大本营。

获得方法 听起来有点难，但实际上异常简单，僵尸大本营的大门不会对植物开放，但是玩家只要吸引一只杂兵僵尸靠近的大门，就会触发大门的启动装置，玩家就可以走进去了，大本营当中没有预设的防御措施，所以玩家可以长驱直入来到统计处房间，然后就可以解开奖杯/成就，但之后记得要赶紧离开，因为大本营当中会刷新出三只强大的BOSS级植物和精英级的植物英雄，玩家会被瞬间围殴。当然其实在后院战场挂了也没什么损失，不过把三只BOSS引到外面联合僵尸方的BOSS杀掉会有不错的经验值奖励，不容错过。

就要地精 25点/

解锁条件 找到所有花园侏儒雕像。

获得方法 游戏中共有54个侏儒雕像，大部分位于后院战场，大家只要开启所有主线任务的隐藏房间并且按照收集部分的提示就可以找到，然而除此之外游戏中还有部分侏儒是藏在对战地图当中的，为了不被干扰，建议玩家们直接开启单人模式地图并取消敌对阵营敌人的AI角色，然后就可以安心找收集了，具体的收集方法请看后文的详解。

地精人国度 25点/

解锁条件 进入侏儒的地盘。

获得方法 解锁这个奖杯/成就需要完成“就要地精”作为前置，找到所有侏儒雕像之后，去接听一个位于码头附近的公共电话，并按照提示把码头上的侏儒炸弹带到下水道疯狂标靶场对面的铁栏杆处，就可以炸开栏杆进入侏儒的地盘，并解锁奖杯/成就。

全基地我最爱的Z机甲 5点/

解锁条件 操纵植物角色时，消灭一个Z7小僵尸。

获得方法 自然解开的奖杯/成就，因为植物方的主线任务之一就是让玩家对付一个Z7小僵尸，不过如果玩家想要早点达成，可以直接开个单人模式对战，选择僵尸方的Z7入侵，敌人就只会有Z7小僵尸登场，保管你不会错过。

有什么遗羊吗？ 10点/

解锁条件 在被变成羊时消灭一株植物。

获得方法 玩家在被玫瑰变成山羊之后，仍然可以使用射击键发动撞击，不过这时候的杀伤力肯定是杀不死生命值较高的植物英雄角色，但是用来撞死杂草倒是无压力，所以哪怕是在后院战场模式玩家都有机会解锁，但如果想要快速搞定，那就直接开个单人模式对战，植物方选全部是玫瑰，然后开打即可，你有成吨的机会被变成羊，而只要时机把握得好，一头撞死棵植物还是很简单的。

营羊早餐 10点/

解锁条件 操纵食人花时，吞吃掉一只山羊。

获得方法 做法和“有什么遗羊吗？”类似，也是开一个单人模式对战，选择植物一方全部是玫瑰，但是玩家是作为食人花在植物一方登场，这时候满场的玫瑰会不断地发动变羊术，找好时机直接用潜地能力来到被变羊的僵尸下方发动吞吃就可以解锁。

敌军触手的后方 10点/

解锁条件 操纵僵尸角色进入后院战场中的植物大本营。

获得方法 参考“玉米身分”，做法完全是一样的。

暂露新芽 5点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

全靠玉米 5点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

女王殿下 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

芒果盛宴 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

不怕你骂 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

好恶！ 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

豌豆险境 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

金光闪闪 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

转移观光团 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

绝妙旅程 10点/

解锁条件 完成对应主线任务后解锁。

有什么圈套 25点/

解锁条件 在下水道的鱼处花费星星换取经验值。

获得方法 获得方法：鱼的任务在一开始就可以通过前往它身边与它交谈触发，之后只要每次缴纳5颗星星就可以换到一定数量的经验值，但鉴于星星用途众多，建议玩家们除了解锁奖杯/成就的这一次之外，平常都把星星拿到别的地方去用，毕竟本作还有一个200星星才能开启的宝箱在等着大家去拿。

草坪护理 25点/

解锁条件 使用一件史诗物品装饰你的后院。

获得方法 史诗物品存在于下水道的那些需要7颗星星开启的宝箱当中，打开后再花费5颗星星清理一下码头处的杂物，就可以在那里自定义史诗级的装饰品，选择任何一样都可以解开本奖杯/成就。

西印度丁香 25点

解锁条件 操纵植物时进入无限时间生存模式。

获得方法 只要把植物的主线做到最后一步就会固定进入无限时间生存模式。

能量弦理论 25点

解锁条件 操纵僵尸时进入无限时间生存模式。

获得方法 只要把僵尸的主线做到最后一步就会固定进入无限时间生存模式。

夏季王者 25点

解锁条件 击败黄色侏儒王。

获得方法 在无限时间生存模式击败 15 波敌人的进攻，单人去尝试难度会相对较高，但理论上还是可以达成的。

冬季王者 25点

解锁条件 击败蓝色侏儒王。

获得方法 在无限时间生存模式击败 5 波敌人的进攻，比较简单，玩家应该在第一次进入无限时间生存模式时就能拿下。

春季王者 25点

解锁条件 击败绿色侏儒王。

获得方法 在无限时间生存模式击败 10 波敌人的进攻，比“冬季王者”难一些，但技巧比较熟练的玩家应该可以单人搞定。

秋季王者 25点

解锁条件 击败红色侏儒王。

获得方法 在无限时间生存模式击败 20 波敌人的进攻，难度较高，推荐找朋友合作尝试。

四原色 100点

解锁条件 击败真正的侏儒王。

获得方法 在无限时间生存模式击败 25 波敌人的进攻，严重建议采取合作尝试，单人挑战较为痛苦。

侏儒雕像收集详解

后院战场部分

侏儒雕像1：植物大本营的车库当中，一张工作台上，右边靠着修车台。



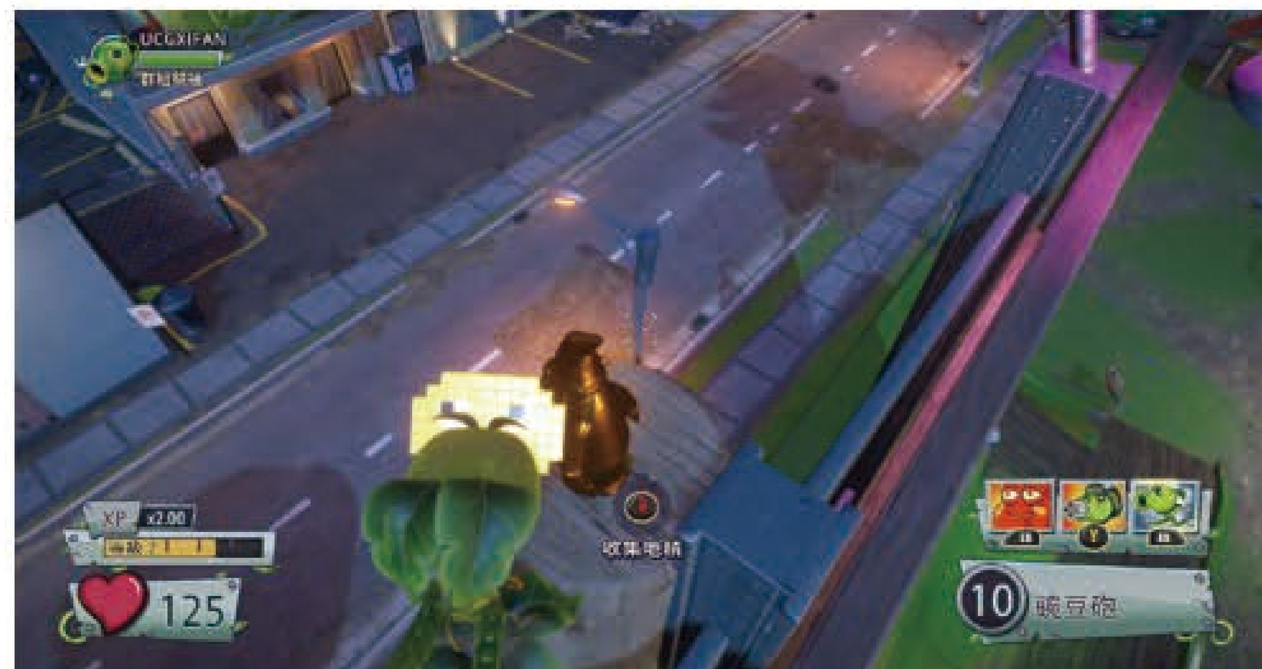
侏儒雕像2：植物大本营通过传送门前往香橼的飞船，然后在楼梯下方的一个圆形笼子上。



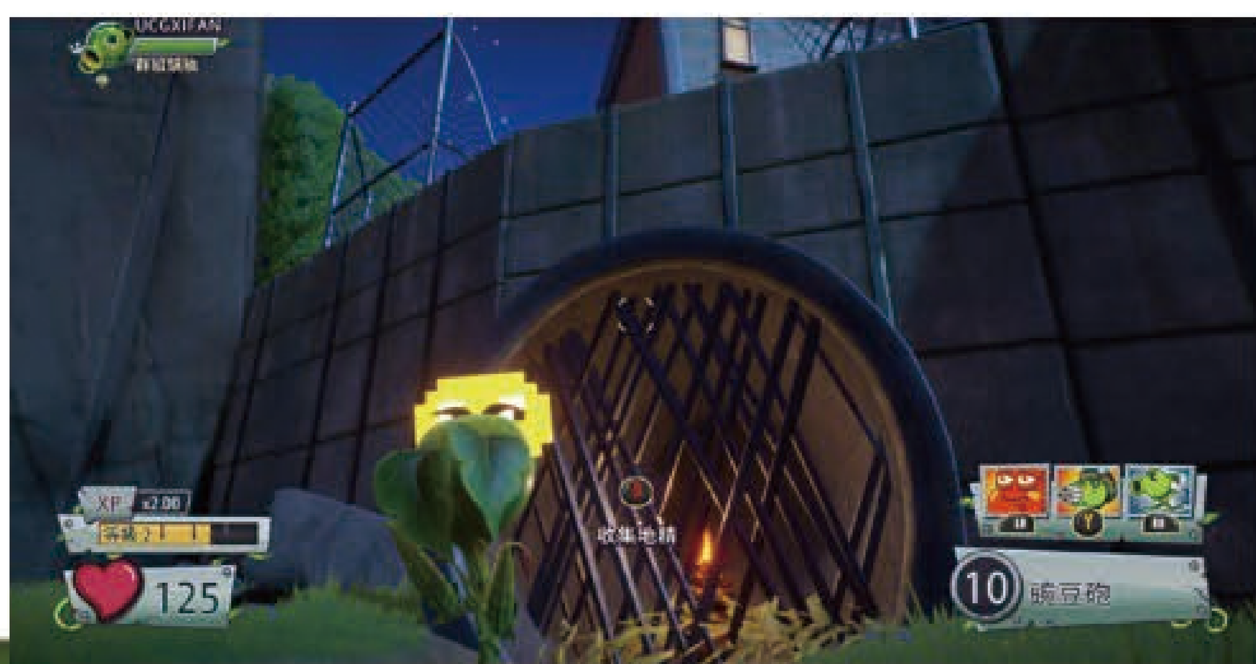
侏儒雕像3：植物大本营通过传送门前往玉米粒的基地，两座建筑中央的空地上有一个宝箱，走近宝箱后往右看，会看到一条小路，尽头就放着侏儒雕像。此处需要完成玉米粒的所有任务才可以进入。



侏儒雕像4：在植物大本营面向僵尸大本营，然后往右走，从右边门一直走出去可以看到一个足球场，在球场的计分板顶部就放着一个侏儒雕像，需要跳跃力强的角色跳到顶部拿取。



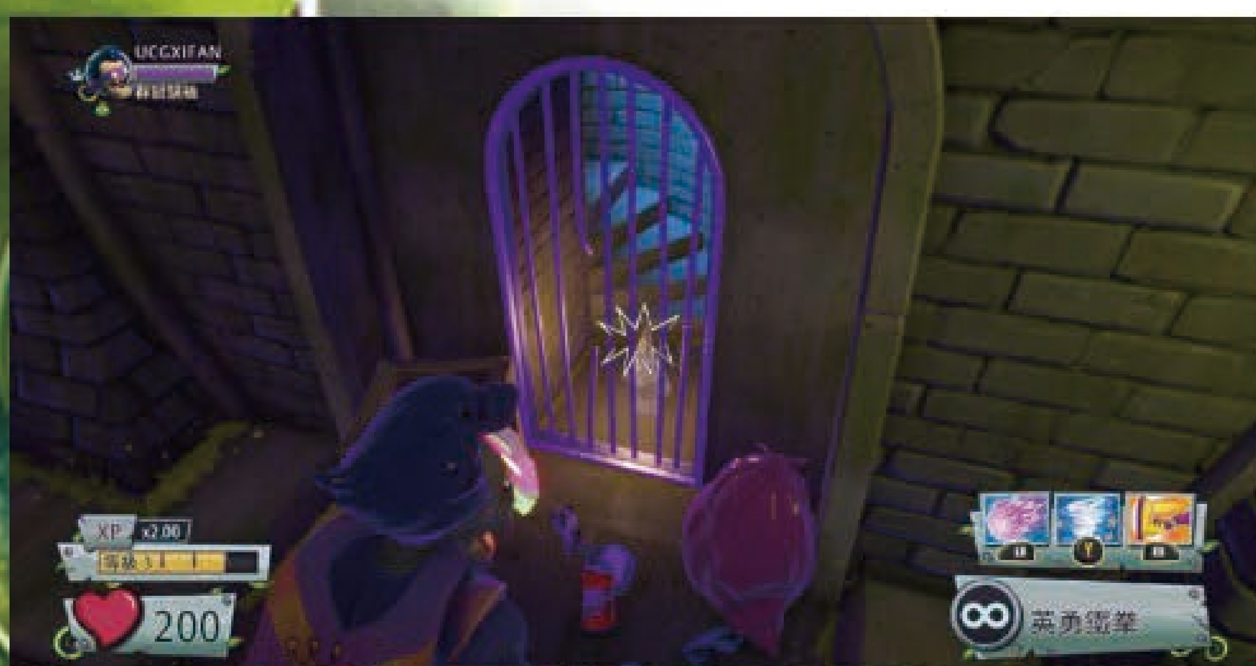
侏儒雕像5：拿走计分板的雕像后，往着码头方向走，在看到一个破开大洞的铁丝网后，从缺口往下看，看到一个下水道管道口后，跳到管道的正面，就可以看到里面的侏儒雕像。



侏儒雕像6：从后院战场中央区域的管道口进入下水道，来到中央区域后立刻往右看，会看到一条下方有两个拱门的通道，站到通道处，往其中一侧有绿色毒水流出的管道口看，墙壁上方会有一个凹进去的区域，跳下去后用步兵的火箭喷射就可以到达这里，左边的两个L型管道后方就藏着一个侏儒雕像。



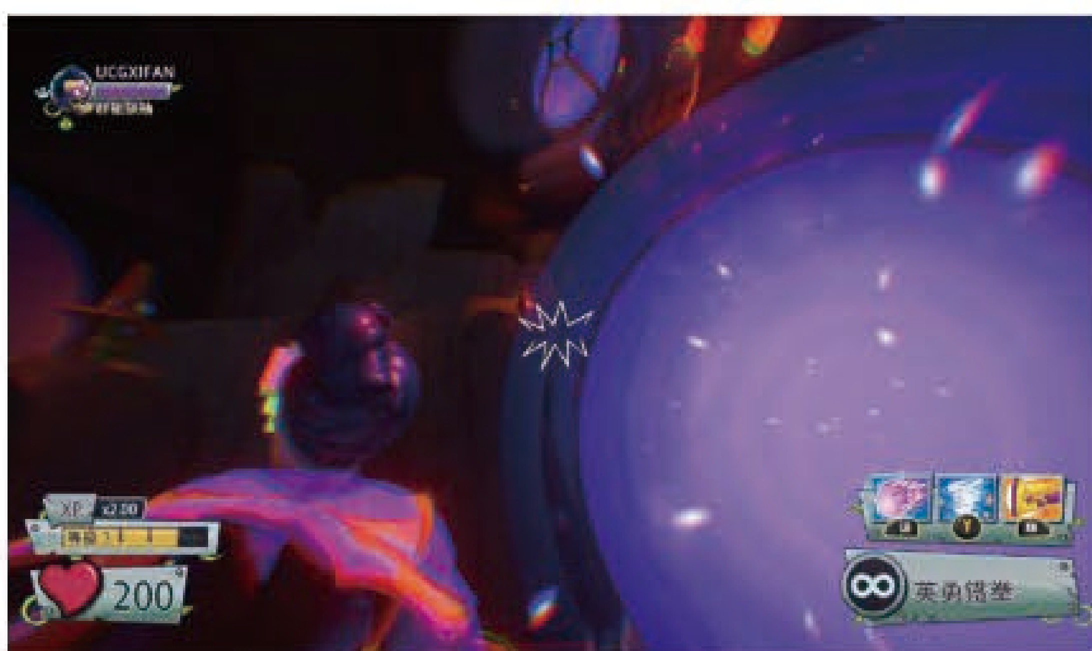
侏儒雕像7：继续沿着路走到下水道的地铁轨处，往右边走，在尽头右边被铁栏杆挡住的楼梯下方就放着侏儒雕像。



侏儒雕像8：在僵尸大本营面对植物大本营，然后往右走，在见到右边大门时再转右走，没走出两步应该就可以在左边看到一个破碎的棺材，里面就放着一个侏儒雕像。



侏儒雕像9：在僵尸大本营进入僵霸博士的秘密基地，立刻往右后方的岩石上看，就可以看到一个放在顶部的侏儒，需要用擅长跳跃的僵尸角色拿走。



侏儒雕像10：在僵尸大本营前往死须船长的海盗船，走到死须船长面前后往右方看，会看到他的卧室，最里面的一个柜子上就放着一个侏儒雕像。



侏儒雕像11：在僵尸大本营前往小僵尸的机甲工厂，前走两步往右看，就可以看到放在儿童玩具车上的侏儒雕像。



侏儒雕像12：在僵尸大本营前往超级脑袋的秘密基地，跳到巨大雕像的后方，在一个水晶石台上就放着一个侏儒雕像。



侏儒雕像13：开启疯狂戴夫的秘密基地后，在进入基地的路上会从一个瀑布中走出，此时往左后方看，会看到下方墙壁上有一个带着蘑菇图案的机关，对其进行射击，一个托着侏儒雕像的平台就会在你面前升起。

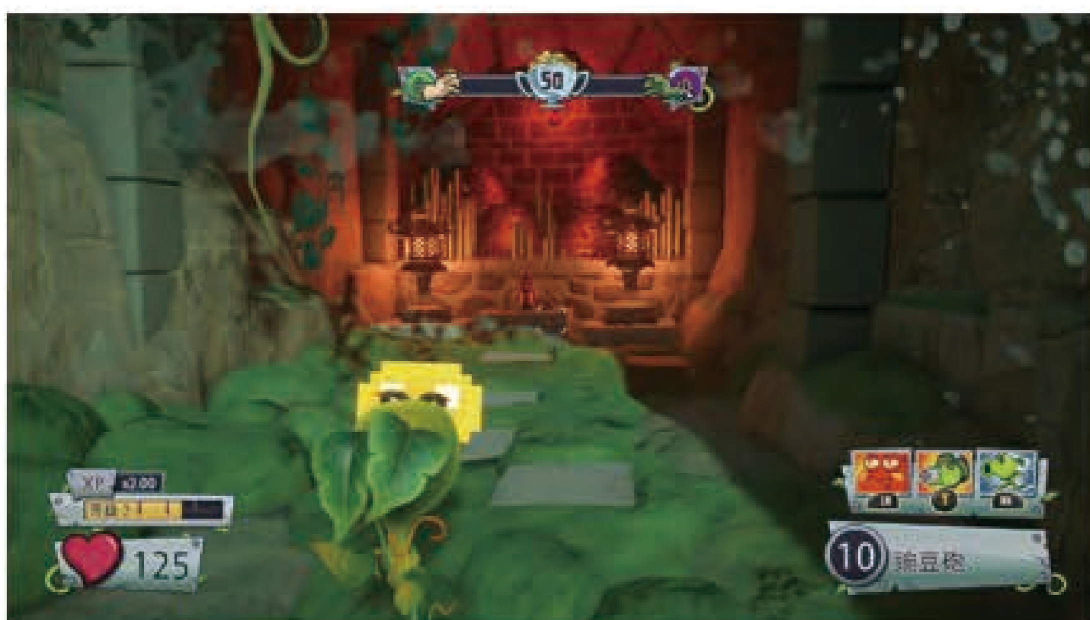


侏儒雕像14：在植物大本营前往玫瑰的城堡，走出传送门后不用移动，稍微往右看，就会看到楼梯旁喷泉右边的墙壁上有一个带着蘑菇图案的机关，对其进行射击，喷泉会降下，出现一个侏儒雕像。



对战地图部分

●对战侏儒雕像1：禅峰地图，走到地图中央靠悬崖的巨大樱花树旁，以面朝悬崖为准，从右边河流流下悬崖的缺口处倒退着掉下去，落下途中始终前推左摇杆，就可以进入到瀑布下方的秘密洞穴，里面有一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像2：禅峰地图，仍然以上个侏儒雕像提到的樱花为起始点，面朝悬崖的情况下往左边走，走到尽头后往左看，会看到一栋有蓝色屋顶的建筑，其后方有一个被半埋在土里的木桶，沿着这个木桶左边的岩石一直往上跳，或者用擅长跳跃的植物直接跳到最上方，在一棵竹子旁就可以看到一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像3：海沙滩头地图，以地图靠近狮身僵尸头像的戴夫法老棺材为准，站在其上方面朝极远方的僵尸阿努比斯雕像，往斜右方走，走到地图的最角落，这里会有一艘放在了岩石柱上的船，面朝船，往右边看，会看到一个门廊上放着一个陶罐，将其用射击打破，就会暴露出藏在里面的侏儒雕像。



●对战侏儒雕像4：海沙滩头地图，来到地图最边沿两条河流进入大河处，能够看到河对岸有两艘靠在陆地上的大船，面对它们，然后往右上方看，就可以看到一栋建筑的顶部有一个带着蘑菇图案的按钮，射击后耐心等待，一个侏儒雕像会被放在一艘木船里漂流过来，赶紧拿，不然船过一段时间就会爆炸，炸了只能重新开一局来拿。



●对战侏儒雕像5：时光公园地图，先用传送门来到罗马区域，然后找到通往时间种子区域的传送门，面朝这扇传送门然后往右边上方看，会看到一个有蘑菇图案的机关被藤蔓给覆盖住了，但其实仍然可以被射击启动，启动后下方藏起来的侏儒雕像就会出现。



●对战侏儒雕像6：时光公园地图，拿走上一个雕像后，往右边看，就可以看到前往哎及的传送门，走进去，传送完成后前走几步，会看到几棵缠绕着长在一起的棕榈树，右方有一个木栅栏，面朝栅栏，朝左边看就会看到一个圆拱形的下水道入口，侏儒雕像就放在里面。



●对战侏儒雕像7： Z科技工厂，来到中央区域Z机器人完成组装并飞走的高台下方，面朝有起重机在不断运送沙石的一边，会看到两个传送门，走向右边有“Z TECH PARTZ”的传送门，面朝传送门会看到右边有一道往下走的楼梯，下去后朝着一道落下的铁闸门走，注意左边，就会看到一个海豚冲锋枪的售货机，旁边的蓄物柜里放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像8： Z科技工厂，重新回到组装高台处，这次直接往两扇传送门中央走，看到充满有毒废水的河流后，朝着左边上方看，在建筑顶部一个通风管道出口处上方有一个带着蘑菇图案的开关，射击后一个被气球吊着的侏儒雕像就会飞过来，等停稳后就立刻拿走吧。



●对战侏儒雕像9： 骸骨之岛，来到地图中央的恐龙蛋处，在地上寻找一个画着背上有三个尖刺的恐龙和两个人类的石刻画，然后从恐龙头指着的方面的门来到户外，右前方可以看到一个瀑布，瀑布前水潭处被几根骨头做成的栏杆挡住，对准栏杆抬头往右上方看，就可以看到一个有蘑菇图案的开关，射击开关就可以让栏杆后方升起一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像10： 骸骨之岛，回到恐龙蛋的石刻画处，这次走恐龙背部中央的那个尖刺所指的方向的门，出门后往左走，看到一个天然形成的石头拱门后，贴着右边走到最下方河滩处，会看到河滩和岩石之间有一条短短的窄路，走进去立刻往右看就可以看到藏在石头隙缝里的侏儒雕像。



●对战侏儒雕像11： 竞技场，来到竞技场最中央，这里有一个僵尸皇帝的雕像，从其面朝方向的大门走出竞技场，出门后从右边走到楼下，面对一个有着几把遮阳伞的躺椅的沙滩，此时往左边看，这里现在只有一扇墙壁，但实际上是一个暗藏的宝库，侏儒雕像就在里面，而要打开就要来到这扇墙壁上方的平台，对着沙滩的方向跳出并立刻回头，就会看到平台朝着外的一面有一个开关，玩家只有射中了这个开关后，才能够打开宝库拿走雕像。建议用超级脑袋的超高级球技能打开，发动这招时有短暂的浮空时间，方便瞄准。



●对战侏儒雕像12： 竞技场，回到竞技场最中央，面对僵尸皇帝的雕像，从右边的大门走出竞技场，然后往左方远处顶端有一个火盆的柱子走，走到柱子下方后180° 回头，就可以看到一个被半埋在土里的僵尸雕像脑袋，它的嘴巴里藏着一个侏儒雕像，记得用小体型的角色靠近去拿，大体型角色可能会因为进不去而触发不了按键提示。



●对战侏儒雕像13： 冰霜小溪，先找到写着“Red Wood ‘s Sawdust Mill”的巨大门牌，其写有文字的一边正对着的场景边缘有一个雪崩场景，里面那台盖满了雪的红色卡车上一个保温箱里就放着侏儒雕像。



●对战侏儒雕像14： 冰霜小溪，拿到上一个雕像后，面朝巨大门牌，朝左边的路走，看到飘着木头的河流后，走到结冰的河滩边沿，往左边看，会看到一座桥，桥的侧面就有一个带有蘑菇图案的开关，射击后一段浮木就会带着一个侏儒雕像飘到河岸边，停稳后赶紧拿走吧。



●对战侏儒雕像15： 登月基地，来到地图中央，找到一块巨大的水晶，并且面对着其后方上面写着“SPACE Z”的入口，然后往右走，来到采矿区的最边沿，就会看到一台已经被砸坏的钻头车，驾驶舱里放着一个侏儒雕像，不需要跳上驾驶舱去收集，站在车旁边移动一下就可以触发按键提示。



●对战侏儒雕像16： 登月基地，回到地图中央，这次朝着“SPACE Z”面向的方向直走，绕过中央的柱子进入空间站大厅，并且跳上通往僵霸博士战争沙盘的双楼梯中央的扶手上，面朝沙盘，往右看，会发现最靠右的墙壁陈列柜中有一个蘑菇图案的开关，射击它，然后从这个开关右边的楼梯往下走，走到尽头后往左看，进入大门打开的通道，侏儒雕像就在里面。



●对战侏儒雕像17： Zomburbia，只有草系袭击才能够选择这张图，选用植物开局，从出生点出来后立刻往右走，寻找一个车库门前停着车的房子，面对车子尾部，往右看，一棵满是秋叶的大树下方就放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像18： Zomburbia，打下第一个点后，沿着进入大门后碰到的第一条马路向第二个夺取点走，路上会看到一间被铁门严密封住的房屋，正对铁门，来到屋子左边，打爆它侧面的栅栏，会看到一个蘑菇图案的开关，射击它后铁门打开，入内拿走侏儒雕像。



●对战侏儒雕像19： Zomburbia，推进到僵尸公园后，寻找一个有两只蝎子的笼子，面对这个笼子往左边看，就可以看到一个铁栏杆已经被破坏的笼子，里面放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像20： Zomburbia，拿到笼中的侏儒后，前往同一个区域的码头，找到一个有海鸥在上面站着的箱子，海鸥脑袋正对的方向也有一只海鸥和一条只剩下骨架的鱼，它们身旁的下水道出口处就放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像21： Zomburbia，拿下公园后，前往舞台，沿着大路走，看到一条有花车走过的马路，马路对面有一栋中央破了一个大洞的屋子，进入洞中，找到左边墙上一个有裂纹的木板，连续射击让其被打破，就可以看到里面的侏儒。



●对战侏儒雕像22： Zomburbia，拿下舞台和学院后，进入派对现场，前往地图标记的资料库，面对资料库中央的地球仪上方的火把正面，向着左边走，走到墙边燃烧着蓝火的蜡烛下方，面对蜡烛，然后180° 后转，就会看到面对的书柜左方上有一个蘑菇图案的开关，射击后，左边墙壁就会炸开，里面就放着侏儒雕像。



●对战侏儒雕像23： 雪白北方大国，拿下第一个点后，朝着城镇中心进发，贴着最右边走，找到一家门顶有麋鹿头在不断晃动的屋子后，面朝屋子，然后走进左边的山谷，里面有一个木桩上的雪人，将其打爆就露出了里面的侏儒雕像。



●对战侏儒雕像24： 雪白北方大国，拿下城镇中心后，跑到下一个占领地点处，会看到附近有一个巨大的僵尸脑袋式的建筑，沿着斜坡走上去，打破其“喉咙”里的墙壁，里面放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像25： 雪白北方大国，来到要占领秘密小屋的阶段后，前往小屋，面对小屋的情况下，往右看，会看到一条封冻小溪延伸到一个桥洞下，桥洞里面有两个开裂的冰墙，打破离秘密小屋更远的那一扇，后面放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像26： 雪白北方大国，拿到上一个雕像后沿着小溪走去湖边，往左看，会看到一个有蘑菇图案的开关，射击后，一只玩具鸭子会载着侏儒雕像突然从水里冒出来。



●对战侏儒雕像27： 雪白北方大国，打下秘密小屋后沿着左边走，看到一株顶部打卷的树后从左边往下走，走到另外两棵顶部打卷的树的左边悬崖处，又是用倒后走落下然后前推摇杆的方式进入到秘密洞穴，拿到侏儒雕像。



●对战侏儒雕像28： 雪白北方大国，来到风之通道占领点，面朝雪怪脸入口向右看，先找到一排栅栏，然后沿着栅栏往右看，就会发现一块石头上有一个蘑菇图案的开关（有点暗，要仔细看），射击开关，跳上雪怪脸入口前方的大石头顶部，可以找到一个侏儒雕像。（需要擅长跳跃的僵尸）



●对战侏儒雕像29：月球基地Z，走出出生点后，直走并留意右边的山崖，一块特别黑的岩石上面有一个蘑菇图案的开关，射击它，随后一个陨石会从天而降，去落点就可以找到侏儒雕像。



●对战侏儒雕像30：月球基地Z，拿下第一个点，进入月球基地后立刻往左看，一扇堆满垃圾的门旁有一个蘑菇图案的开关，射击后垃圾堆上方的门会打开丢出一个侏儒雕像，跳上去垃圾堆拿取即可。



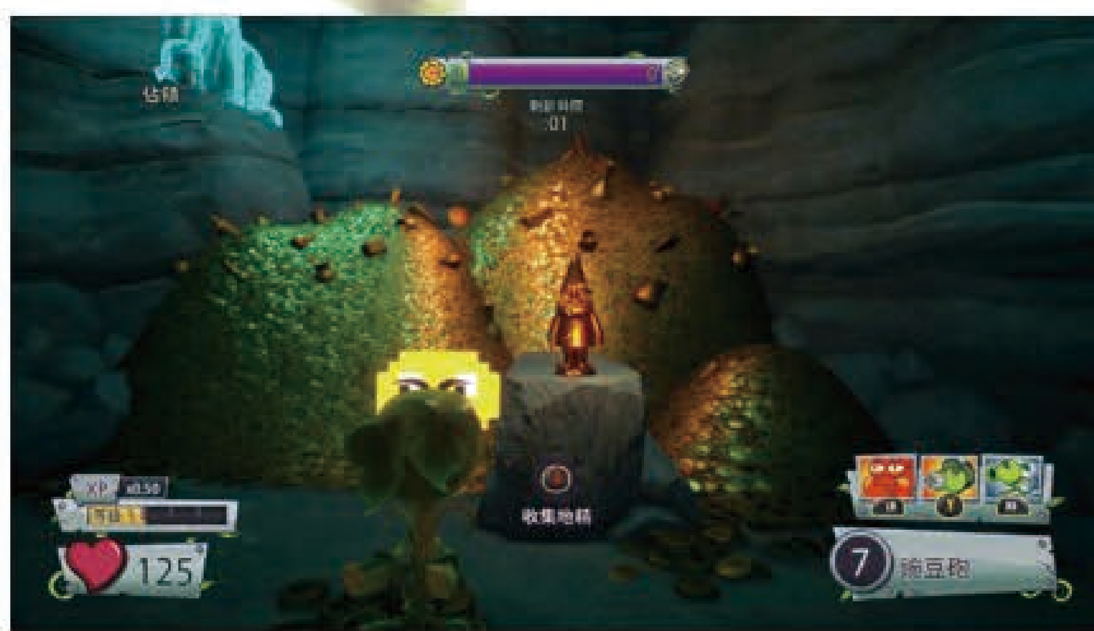
●对战侏儒雕像31：月球基地Z，前去占领矿工餐厅路上，先靠右走，但是在看到黄色箭头后直走到前面的悬崖边，可以看到悬崖下方还有一个平台，跳下去就可以看到放在那里的侏儒雕像。



●对战侏儒雕像32：月球基地Z，拿下餐厅后，前往矿坑占领点，其后方有两道通往下一个区域的通道，中央有个矿石焚化炉，炉前方的矿车上放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像33：月球基地Z，回到矿坑点占领点，后退到钻头处，从平台往下看，透过烟尘可以看到一个洞口有几块矿石的洞穴，面朝占领点的时候，它位于平台的左下方，勇敢地跳下去，射击洞里的开关，传送门所在的房间里就有一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像34：月球基地Z，占下矿坑后来到下一个占领点，来到最后一个区域的入口，面对大门然后往右看，会看到一个像是楼梯一样能够让玩家逐级跳上去的管道出口，在顶部面向大门，然后180°转身并调整一下视角，就可以看到远处的山崖上有一个侏儒雕像，建议发动豌豆射手的超嗨技能加速，靠着平台上的一个凸起的设备，直接跳过去，就可以拿到，但可能要多试几次才行。



●对战侏儒雕像35：时间种子，从出生点出现后，往右边走，进入放满僵尸和植物娃娃的玩具店，其中一个货柜的底层就放着一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像36：时间种子，搞定第一个区后，恐龙乐园也顺便拿下，进入哎及时，走左边，然后沿着中央建筑左边的楼梯来到礼品店的二楼，货柜上又有一个侏儒雕像。



●对战侏儒雕像37：时间种子，搞定哎及，前往阿奇亚，并来到场景左边的木吊桥，吊桥终点处建筑的门廊上方有一个蘑菇图案开关，射击它，回到吊桥，一个飞行托盘会把侏儒托过来。



●对战侏儒雕像38：时间种子，阿奇亚也拿下后，前往罗马，进入建筑的第二个区域，看到一个僵尸雕像后，进入其右方的通道，直接射击场景里的小型水瀑布，后面其实有一个开关，之后跳到开关上方的区域，就会看到隐藏着侏儒雕像的房间已经打开了。



●对战侏儒雕像39：时间种子，拿到上一个雕像后，直接往左走前往斗技场，之后先别进去，抬头观察斗技场的外墙，就可以看到来时方向被一颗树挡住的墙壁上方有一个侏儒雕像，



●对战侏儒雕像40：时间种子，玩家之前都是以僵尸身分进攻，但是最后一个收集要重生后选用植物来拿，因为被放在了植物最后的复活点，攻城阶段换成植物后用大炮把自己射回城堡的中心，走到后面的区域左边的房间，就会发现侏儒正被放在一个火炉里面烤，拿走即可。




FARCRY®
PRIMAL

本文对应游戏版本：1.01

文 三日月　美编 NINA

在发售之前，本作只是被当作前作《孤岛惊魂 4》的一个大型 DLC 而已，然而发售后，本作却给玩家带来了系列之前从未有过的惊喜。与系列区别开来的冷兵器战斗以及美丽的自然风光都给玩家带来了不一样的游戏体验。虽然流程不长且游戏内容不多，但无论是第一次接触系列的玩家，还是系列老玩家，本作依然是今年初一个相当不错的游戏。

孤岛惊魂 野蛮纪源	Ubisoft	主视角射击
多机种 Far Cry Primal		中文版
2016年2月23日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4/XOne：380港元		

10,000BCE

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	跳跃
X键	□键	轻攻击/重攻击（长按）
Y键	△键	切换武器
B键	○键	蹲下
LB键	L1键	选择武器
LT键	L2键	瞄准
RB键	R1键	投掷道具
RT键	R2键	射击/投掷武器
RS键	R3键	进入猎人视觉/处决
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	召唤猫头鹰
十字键↓	十字键↓	投掷石头
十字键→	十字键→	选择野兽伙伴
十字键←	十字键←	选择回复道具
Menu键	触控板	呼出游戏菜单
View键	options键	呼出系统菜单

史前10000年的生存指南

武器介绍

本作和系列之前几作的最大区别想必玩家们从游戏标题就能猜出来，那就是本作没有“枪械”这一设定，取而代之的是弓箭石锤等冷兵器。本作的武器种类较少，基本可以分为三大类：棍棒、弓箭以及长矛。

棍棒

分为棍棒和双手用棍棒，后者比前者威力更大范围更广，但挥舞速度相对慢一些。作为本作中玩家最常用的近战武器之一，这武器的优势相当明显：速度快，适用范围广。在游戏初期，一把升级过的棍棒能很轻易敲开部分轻甲敌人（例如弓箭手）的头壳。中期出现的双手用棍棒则是解围神器，被敌人包围时即便是乱挥一气也能从中脱身。当然，随着游戏的推进，棍棒更多时候扮演的角色会是“火把”。火把的用途会在后文中说到。



弓箭

本作的远程武器，操作想必也是无需多说。由于弓箭在系列中并不是什么稀客，所以老玩家很快就能熟悉弓箭的射击手感。弓箭分为三种：弓箭、长型弓箭以及双重弓箭。

弓箭是最普通也是最实用的一种，除了射击距离比长型弓箭短之外并没有任何明显的缺点。升级后的弓箭在拉弓后（按住 LT 键 /L2 键），可以一箭射穿除重甲敌人之外所有杂兵的头盔。

长型弓箭顾名思义是弓箭的射程加长版，除此之外与弓箭并没多大区别。值得一提的是，如果玩家需要长射程狙击的话（准星并没有显示为红色），请把准星适当调高一些，具体标准为每隔 50 步调高约一个人头的高度。



双重弓箭是游戏中后期才会拿到的武器，玩家需要把“结玛的小屋”升到最高等级后才会获得。虽然能同时射出两支弓箭，但实际威力并没有多大的提升，而且它的射程和精准性是三者中最差的。不过在敌人成群地从远方靠近的时候倒可以考虑使用它，毕竟它的攻击范围同时也是三者中最大的。

长矛

本作中威力最高的近身以及远程武器，但作为近身武器的它速度没有棒棍快，范围没有双手用棍棒广，在一对多的时候不太好用。而作为远程武器的时候它虽然威力巨大，但射程较短，而且会发出巨大声响，造成长矛在潜入时基本毫无用武之地。不过在对付一些皮糙肉厚的敌人 / 野兽时，长矛还是相当实用的。

本作与前作之间的联系

实际上，本作有点类似于之前的《孤岛惊魂3 血龙》，是系列一个外传（玩票）性质的作品。即便如此，本作依然和前作有着各种各样的联系。

道具介绍

不算非战斗用的诱饵，用途和前作飞刀一模一样的“石头碎片”，本作有狂暴碎片、狂暴弹、刺弹和火弹四种投掷性道具，外加陷阱这一放置性道具。

狂暴碎片和狂暴弹

狂暴碎片和狂暴弹的用途一样，其中前者针对单体，后者针对群体。被影响到的敌人会不分敌我地攻击离其最近的生物。在系列前作相当实用的它在本作被削减了不少，其原因是……原始人“杀人”的效率太低了，让敌人自相残杀不光效率不高，而且乱动的敌人会加大玩家被发现的几率。



刺弹



刺弹可以理解为“史前手雷”，范围大威力大，而且效果时间长，对付除重甲兵之外的所有敌人都有着相当不错的效果。不过小心可别离太近了，毕竟蜜蜂可不认人。

火弹

有了“史前手雷”，当然还有“史前燃烧弹”。这样一说玩家们也对火弹到底有什么用有了一个大概的认识了吧。范围和威力都不如刺弹，大部分时候只能用在摧毁指定物品。胆子够大的玩家可以试着在草原等易燃物多的地方扔一个试试看，由于火弹的威力与其使用环境息息相关，因此影响到了它的实用性。



陷阱

陷阱的威力巨大，能对游戏中所有的杂兵都一击必杀。但对于放置的地点有限制，不能放置在诸如山洞岩壁等地点。另外虽然放置后玩家走上去并不会发动，但利用武器攻击还是能触发的。

狩猎以及驯服野兽

狩猎与之前系列类似：追踪，然后潜行到其身后，瞄准，射箭。部分比较弱小的动物，例如食草动物以及一些体型较小的食肉动物，会在中箭后不久死亡，玩家只需利用猎人视觉跟踪其血迹即可（RS 键 /R3 键）。

和前作一样，玩家需要收集动物的毛皮来升级自己的装备。除了满大街跑的“普通野兽”之外，部分“稀有野兽”玩家会比较难遭遇到，稀有野兽的气味在猎人视觉中会相当明显，它们一般也只会在夜晚出没。

驯服野兽是本作新加入的系统之一，除了食草动物、长毛象和几只“兽王”之外，所有野兽的驯服方法都是一样的：扔出诱饵，然后按住 X 键 / □ 键即可。在遭遇这些野兽时主角会自言自语以提醒玩家附近有可以驯服的野兽。

兽王狩猎则比较特殊，不同的兽王狩猎在流程上会有所不同，但方法都是共同的。制作陷阱（陷阱地点会在大地图上以“蜘蛛网”形状显示，利用普通攻击或者陷阱削弱兽王体力后，兽王会逃走并进入新的区域（除了雪血狼），然后再次重复以上的过程直到完全消耗兽王的体力为止，之后玩家就可以驯服兽王了。如果玩家在中途不幸死亡的话，兽王被消耗的体力也不会回复。



潜入

既然被戏称为《孤岛惊魂 4》大型 DLC，本作自然有换汤不换药的地方。最集中的表现在潜入以及征服哨站上。

潜入的要点和之前类似，只不过“相机”被换成了“猫头鹰”。猫头鹰除了侦查以及标记敌人之外，升级后的猫头鹰还可以投掷道具以及攻击敌人。值得注意的是，猫头鹰每次攻击敌人都会有一段冷却时间，而且如果玩家在控制猫头鹰的过程中被攻击到的话，控制会立即中断。而且猫头鹰也



不是无敌的，可不要控制着它去撞壁。

石头依然是引开敌人的利器，在中期获得投石器后，还能直接用石头击中敌人头部来达到一击必杀的效果。

另外的要点便是老生常谈了，优先解除哨站的警报号角以及警报型敌人（标记为“号角”）可以让哨站内的敌人直接失去发动警报的能力，之后是选择要继续潜入还是直接大开杀戒便是玩家的自由了。

本作中还有一种特殊据点“篝火”，敌人数量会比哨站更少一些，全灭敌人后只要点燃篝火就可占领。

技能升级以及部落建设

本作中玩家的技能分为求生技能、采集技能、兽王技能、狩猎技能、战斗技能、制作技能、乌当技能以及埃吉拉技能八种。除了第一个之外，所有技能的升级不仅需要技能点，还都需要玩家找到相应的专家或者部落建设到一定程度后才会开启。

寻找专家实际上就是本作的主线流程之一，具体流程详见后文。部落建设和道具升级一样，都需要相应的素材。而除了素材之外，部落升级还需要相应的人口才可以执行。而人口增长的方法则只能通过完成大地图上以橙色显示的支线任务或者在探索中遇到的随机任务两种方式增加，不过实际上玩家也无需过于在意人口，基本上随着流程和游戏的推进，部落的人口只会有增无减。

夜间探索



本作没有枪械，顺理成章地本作也没有诸如手电等便利照明工具。在武器选择界面按下X键/□键即可通过消耗“动物脂肪”来点燃武器以达到照明的效果（后期学会埃吉拉技能的“点火大师Ⅰ”可以无需消耗即可点火）。虽然所有武器都能当做火把用，但从耐久度来看，棍棒无疑是最合格的“火把”。

火可供照明，当然也可以当做武器。所有野生动物和大部分敌人都怕火，利用带火的武器能对其造成不俗的伤害。挥动火把还能吓退一些不怀好意的小型食肉动物。

本作的夜间探索相当符合人们对于原始世界的想象，在不使用火把的情况下堪称“伸手不见五指”。要说在夜间探索最危险的东西那要数是各种食肉动物，在夜间食肉动物的出现频率会增加。除了火把不离手之外，另一个避免食肉动物骚扰的方法便是呼叫自己的野兽伙伴作为保镖。

位于食物链高点的野兽能让下层的野兽不敢轻易靠近，简单的例子为野狗<狼<白狼<欧美洲豹<穴狮<棕熊<剑齿虎<獾。

主线流程

本作的主线相当自由，基本没什么主次顺序，除了前几个主线任务之外，其余任务基本没有先后之分，玩家可以按照自己喜欢的顺序来完成剧情。部分任务关系到技能以及装备的解锁，优先完成这些任务能使流程以及探索轻松不少。所有任务的奖励都能在大地图上很直观地显示出来，玩家可以根据自己需要优先选择完成哪些任务。

初入欧罗斯

远征受挫

剧情



主角“塔卡”跟随着他的族人们一起行动，此时的他们已经几天没有吃东西了，而眼前的长毛象正是他们的目标。经过一番恶战后，塔卡和族人们齐心协力把长毛象击倒。就在他们欢庆胜利的时候，一只凶狠的剑齿虎袭击了他们。塔卡和同伴好不容易才逃出虎口，同伴却不幸重伤身亡。不过从他的口中，塔卡也得知了这趟旅途的目的：寻找他们的故乡“欧罗斯”。

流程要点

1. 一开始的流程只要跟着指示行动就行。和前作一样，蹲下并躲在草丛中能很好地隐藏自己。除非敌人靠近或者玩家发动攻击，要不然几乎不可能被发现。当然，这种方法对于部分嗅觉灵敏的食肉动物无效。

2. 在这里玩家会第一次遇到长毛象，这里的长毛象并不强大，攻击的频率也不高，玩家可以用这个巨大的靶子尝试一下本作的“射击”手感。不过也别被这头长毛象给骗了，实际上它是一种相当强大的野兽，只要玩家靠近就会发动攻击，无论是移动速度、攻击力还是防御力都是兽中翘楚，游戏初期没事可别惹它们。在之后的探索中玩家还会时不时遇到，小心不要过于靠近。

3. 在洞穴中玩家需要利用猎人视觉来追踪足迹。猎人直觉的用处很多，除了系统部分中所提到的追踪野兽之外，还可以用来追踪足迹（足迹会以显眼的红色显示）。虽然实际用处不大，但在不知道下一步要往哪里走的时候，跟着足迹跑是个不错的选择。



重建部落

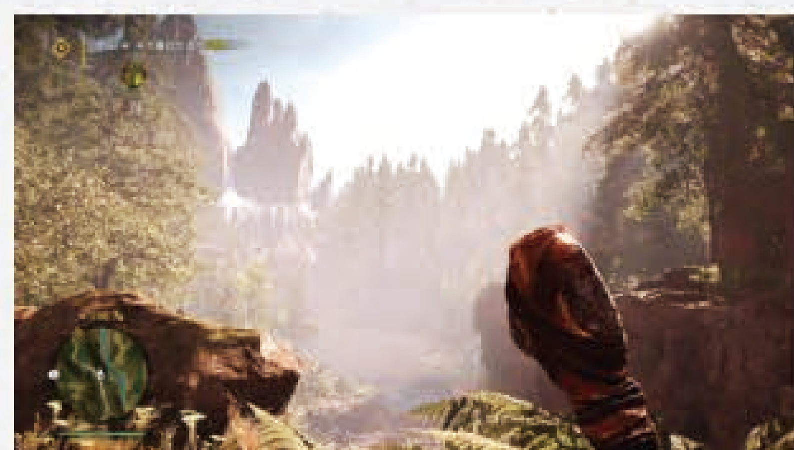
剧情

进入欧罗斯不久后，塔卡就发现了除自己外的第一个同胞：塞拉。在治疗同为温迦族的塞拉的同时，塔卡被教导了一些在欧罗斯生存的基本知识。温迦族现在的处境不太妙，部落正被其他两个强大的部落“乌当”和“埃吉拉”围攻，正处于灭绝的边缘。同时塞拉也委托塔卡重建部落，但光靠主角光环和采集药草可不能完成复兴大业，塔卡需要一些专家的帮忙。

流程要点

1. 本作回复HP很简单粗暴：吃肉。搭配不同的药草和肉一起吃能有不同的效果，例如可以回复更多的HP或者附带一些强化效果。部分药草只会出现在特定的地区（北方）或者夜晚时间，在这些地区或者时间段探索时不妨收集一些以防万一。

2. 流程进行到此，游戏也正式开始，玩家之后就可以开始探索欧罗斯大陆了。在游戏初期时



由于玩家并不强大，探索的范围不宜过大（而且由于探索道具的缺乏，可供探索的地点也不多），但附近的篝火和哨站还是可以试着去征服的，征服后的篝火与哨站可以当做传送点以供玩家快速移动。



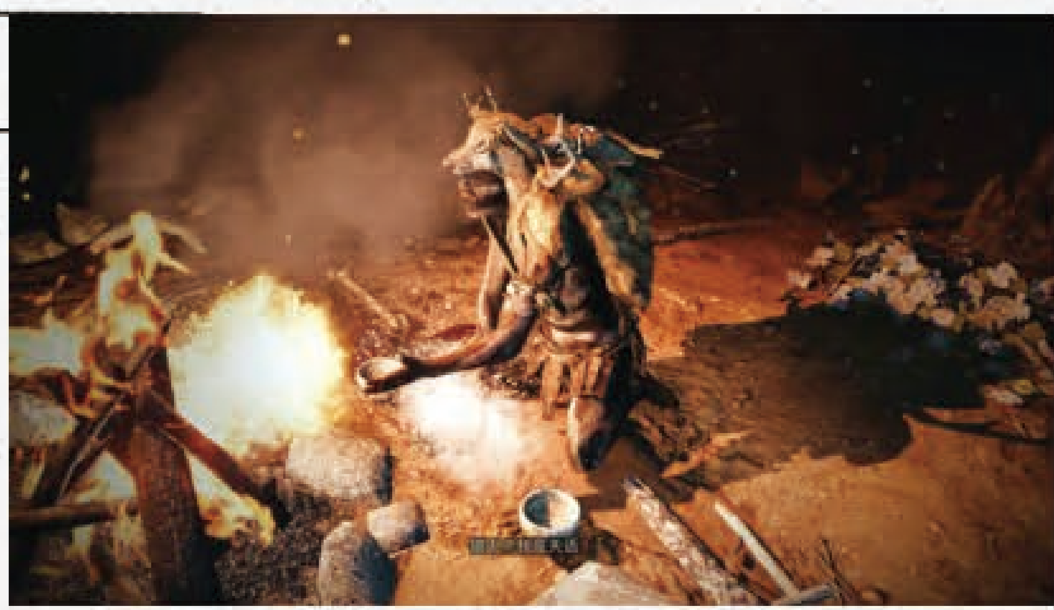
万兽之王

剧情

塞拉建议先去把一个叫“萨满天语”的人带回部落，他有着和大自然沟通的神奇能力。而事实证明这人的确是有点“神奇”，虽然和塔卡只是初次见面，他把混杂着奇怪东西的药水交给塔卡并让他喝下去。不知道里面混了些什么东西，塔卡竟然有种飘飘欲飞的感觉。之后塔卡还学会了如何指挥猫头鹰和驯服野兽，萨满果然是个神奇的职业啊。

流程要点

1. 不知不觉，“嗑药出幻觉”已经成为系列的必备剧情之一。在幻觉的流程中玩家只要跟着前面的猫头鹰飞行即可，中途只要小心不





要飞得太低或者撞上障碍物即可。

2. 只要利用猎人视觉即可追踪白狼，之后只要按照提示扔出诱饵即可。游戏初期不妨带上白狼，在平时特别是夜晚的探索中能给玩家省去不少的麻烦，其标示能力还能给玩家的狩猎带来便利。

3. 完成剧情“万兽之王”后就可以回到部落建设“天语的小屋”了。值得注意的是，本作中绝大部分剧情都需要通过建设相应角色的小屋来推进。因此平时的探索中玩家不妨多收集一些素材。

4. 说到素材就顺道介绍一下本作的素材种类吧。除了野兽毛皮之外，本作可获得素材可分为三大类：矿石、木材、黏土。在习得相应技能（显现资源）后就可在大地图显示玩家附近素材的采集地点。而游戏中不同地区能采集到与地区相对应的素材，具体素材的采集地点可以根据名字来推断（例如“北杉木”的采集地点就是在大地图的北面，如此类推），在采集的过程中玩家还能随机获得一些素材的稀有版本，多用于升级装备或者高级房屋。

乌当的袭击

剧情

在招募了“萨满天语”后，塔卡的部落受到了乌当部落的袭击。虽然在塔卡和族民的齐心协力下，最终成功击退了敌人，但也因此付出了沉重的代价。塔卡在这次防御战中与乌当部落的头领“乌耳”交了一次手，对方的强大实力让塔卡意识到了自身力量的严重不足。塔卡需要变得更强，为此他需要招募更多的“导师”。

流程要点

1. 作为本作的第一次大型战斗，战斗场面颇为混乱，嫌麻烦的玩家只要跟着队友的位置以及系统提示移动即可。城门被击破只会影响敌人出现的频率，对大局并没有多大的影响。

2. 鉴于玩家此时的血量并不算太高，战斗的时候注意别冲得太前。在这里玩家会第一次遇到“投掷兵”，这种敌人在标记下会显示为“炸弹”图案。随着部落的不同，这种敌人投掷的道具也会不同。“乌当部落”投掷的是毒气弹，中毒后玩家除了HP会不断减少之外，准星的晃动会更加厉害，甚至部分信息显示（例如敌人位置）等都会出现错误。玩家此时并没有任何解毒的手段，所以在对付这种敌人时请务必小心。



3. 完成这个任务之后玩家可以招募“战士卡路许”、“工匠沃戈”和“猎人结玛”。由于关系到某件探索道具的获得，笔者推荐先招募工匠沃戈，这样能让今后的探索变得更加方便。

本作与前作之间的联系 部分细心的玩家可能已经发现，虽然在游戏中很难察觉到，但实际上本作的大地图和《孤岛惊魂4》几乎是一样的（虽然场景什么的完全不同）。原因也相当简单，因为两作的发生地点是一样的。

工匠沃戈



陷入困境

剧情

和工匠沃戈的初次见面绝对称不上是愉快，至少被淋了一身尿的塔卡是这样认为的。不过这个断了一只手的温迦人可是位奇才，他的智慧和他发明的那些小道具能给塔卡提供不少便利。不过在招募他之前，塔卡首先得从山洞里逃出去才行。

流程要点

1. 在“陷入困境”的任务开始后不久，玩家掉下洞穴后就可以拿出火把探索了。本作有不少洞穴探索的部分，由于四周漆黑一片，玩家很容易就会丧失方向感。其实游戏是有提示的，在洞穴中玩家能时不时发现一些发着亮光的地点，那些便是游戏提供的指路标记。猎人视觉下玩家还可以根据红色脚印来指明方向，部分岔路会有树枝或者石头挡路，前者用火烧掉，后者可以用棒槌破坏。

2. 任务开始不久后玩家可以在附近的地面上找到新道具“钩爪”，使用它可以到达很多游戏初期不能到达的地点，这也是为什么笔者推荐玩家优先去招募“工匠沃戈”。

3. 从山洞逃出生天后回到洞口会再次遇到“沃戈”，他会委托玩家去搜集“欧罗斯之血”。“欧罗斯之血”是本作中比较稀有的一种素材，玩家在采集矿石的时候会低几率采集到一些。不过实际需要用到的地方也不多，玩家无需过于可以收集。

4. 玩家需要在祭坛上寻找欧罗斯之血的位置，透过石柱眺望远方并寻找闪光点，如果有木头什么的挡住视线的话就用火烧掉。



5. 搜集素材的地点还有数个敌人，玩家可以利用高低差用弓箭逐个消灭，优先消灭弓箭手能让战斗轻松不少。看不清搜集地点的话别忘了使用猎人视觉。



欧罗斯之峰

剧情

沃戈的加入使塔卡的部落拥有了制作更好道具的能力，不过沃戈却缺乏制作道具的素材。只剩一只手的沃戈显然不是干这事的最佳人选，跑腿的事情不其然还是交给了塔卡。塔卡这回需要爬上欧罗斯之峰去搜寻鹰的羽毛。

流程要点

没有战斗的一个章节，玩家利用钩爪和攀爬不停往上方前进即可。在发现没路可走的时候就抬头找找有没有可用钩爪前进的位置。在夺取羽毛的时候小心上方飞行的鹰，攻击力不低而且玩家很难打中它们。对于现在的玩家来说，直接无视他们直接拿走羽毛是个不错的选择。



遗失的图腾

剧情

沃戈准备去建造一个大型图腾，为此他需要塔卡的帮忙。不过塔卡这种大粗人可不是什么建筑家，沃戈也明白这一点，所以他委托塔卡一份他更加熟悉的任务：追踪掠夺了图腾的敌人，杀死他们并夺回图腾。

流程要点

1. 这个任务会在建造“沃戈的小屋”后解锁，到达指定地点后利用猫头鹰标记敌人，之后只要击杀指定敌人并搜索敌人回收图腾即可。

2. 完成这个任务后，沃戈的任务也就此告一段落，之后返回沃戈处还会有数段剧情。

猎人结玛



狩猎中

剧情

塔卡是一个出色的战士和追踪者，但他还不是一个称职的猎人。和沃戈的初次见面类似，和猎人结玛的

初次见面称不上愉快。作为一名本领高超的猎人，结玛很明显看不起塔卡的实力。为了招募这位猎人，塔卡首先得先证明自己的能力。

流程要点

1. 这个任务算是狩猎的教学关卡，玩家可以借此熟悉一下狩猎的流程以及要点。利用猎人视觉可以找到红色的野兽脚印，一路追踪即可。

2. 棕熊在初期算是一种比较强力的野兽，不过由于大多时候都是单独出现，初期时玩家可以用长矛对付。值得一提的是，虽然任务提示说要“杀死”熊，然而玩家是可以直接驯服的，这样不光可以避免战斗，还可以顺便多加入一个小伙伴。





高大的麋鹿

剧情

为了锻炼塔卡成为一位出色的猎人，结玛给塔卡准备了一系列的试炼。而第一个试炼便是在夜晚狩猎高大的麋鹿，不过参与这场狩猎的人可不单单只有塔卡一人。

流程要点

1. 稀有野兽会留下特殊的气味，在猎人视觉里会显眼地显示出来。和任务说明的一样，玩家可以通过萤火虫来追踪高大麋鹿，利用气味和萤火虫一路追踪即可。由于是在夜晚狩猎，为了避免其他野生动物阻碍行动，玩家可以派上自己的野兽伙伴（例如上一个任务驯服到的棕熊）从旁协助。

2. 麋鹿和一般鹿的最大区别就是它会反抗，而且攻击力还不低，狩猎时小心别被干掉。本任务最大的难点是玩家必须抢先在其他敌人之前把麋鹿杀死并剥皮。敌人的狩猎效率其实并不高，觉得不保险的玩家可以在敌人出现后迅速解决掉再继续追踪麋鹿。不过值得注意的是，敌人是会源源不断刷出的，所以还是速战速决比较好。



狩猎长毛象

剧情

在上次试炼之后不久，塔卡的下一个试炼在等待着它：狩猎长毛象。这次和上次类似，参与狩猎的人也不只是塔卡一人，不过这次和塔卡一起狩猎的就不再是敌人了，而是其他同族的猎人。当然，狩猎中最困难的那部分还是交给了塔卡。

流程要点

1. 任务初期的流程很简单，一个字，跑！在吸引住目标的注意力后，玩家需要一路狂奔把它引到指定地点。不知道玩家是否注意到，本作中跑得最慢的生物其实是人类……游戏中玩家会遇到不少被野兽追杀的情景，光靠跑基本不可能逃掉，杀死对方是最好的方法，另外一个逃离的方法是拉开高低差，例如往山坡上爬或者往悬崖下跳，这样的话可以迅速且安全地脱离追捕。

2. 跟长毛象赛跑的要诀除了要跑得快之外，还有沿着Z字跑。长毛象的攻击方法只有冲刺一种，直线冲刺只会被它的攻击撞个正着。

3. 引到指定地点后就可以开战了。长毛象皮糙肉厚，利用带火的武器可以对其造成额外的伤害。利用高低差把自己和长毛象隔离开来然后使用远程攻击也能取得不错的效果。

4. 完成这个任务后四个“兽王狩猎”任务也会同时开启，对自己实力有信心的玩家可以提前挑战。



战士卡路许

兄弟告急

剧情

塔卡是名出色的战士，但并不是一名出色的导师。光塔卡一人变强不能使温迦族整体变强，而战士卡路许正是塔卡需要的战斗导师。不过在此之前，塔卡首先得深入到寒冷的北方才能找到他。



本作与前作之间的联系 本作官网在游戏发售很久之前刊登过一遍文章，作者为一位虚拟的考古学家Joseph Cauley，他为了调查温迦部落而开始了旅行。

流程要点

1. 初次来到北方区域的玩家会发现自己的体温会不断降低，寻找篝火和洞穴能有效地避免体温下降，后期获得衣服后能延长在外行动的时限甚至无视寒冷。这次的话由于玩家还是上身赤裸，所以还是迅速往目标地点移动比较好。

2. 玩家需要在战士卡路许不死的前提下击退围攻的敌人。话虽如此，实际上只要保证NPC不被围攻即可。只要一段时间不被攻击NPC的血量是会渐渐回复的。在此之前还是优先保护自己吧，顺便一提，场景里的易燃物很多，一旦烧起来很可能会一发不可收拾，所以还是把火箭收起来吧。



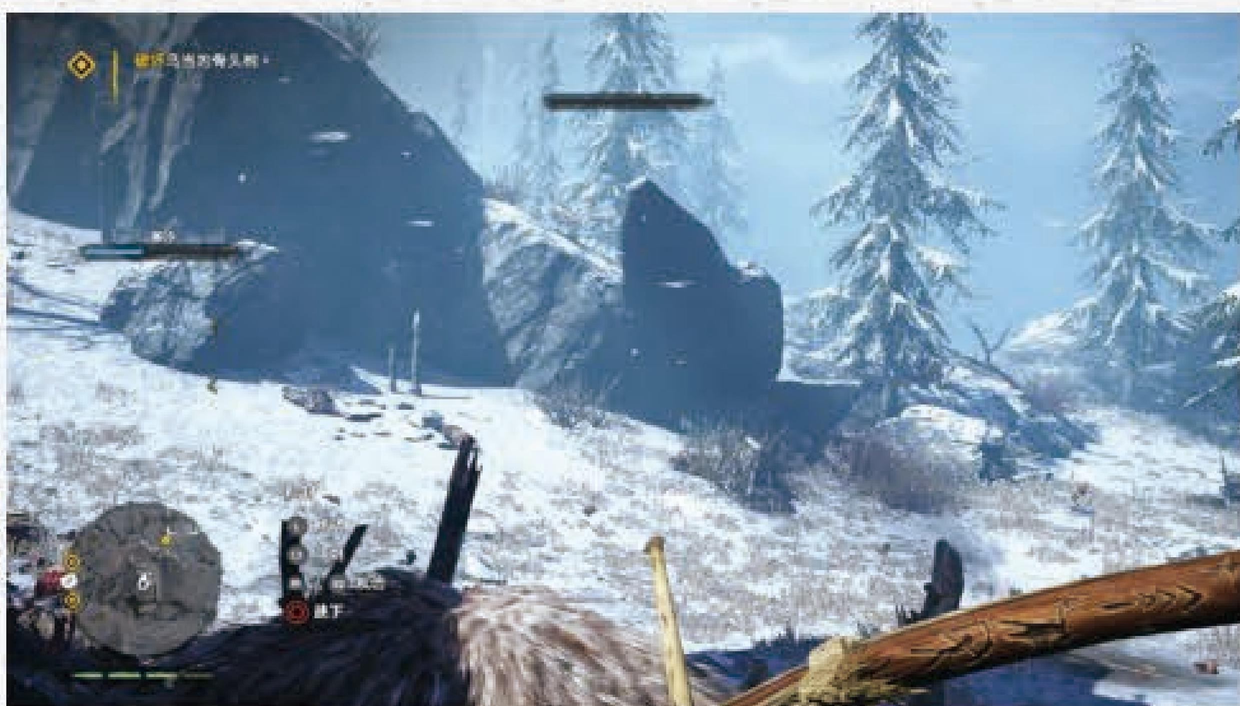
践踏乌当

剧情

要想在残酷的大自然生存下去，首先你得学会敬畏大自然。大自然既可以养育一个部落，也可以摧毁一个部落。乌当部落的战士捕捉了一只年幼的长毛象，战士卡路许委托塔卡去把它救出，顺便让乌当那群吃人族见识一下大自然的力量。

流程要点

1. 相当爽快的一个任务，不过玩家必须学会相应的技能“长毛象骑士”才能开启这个任务。骑上长毛象后一路狂奔把指定目标破坏掉。



2. 最后把长毛象归还到它的族群后就赶紧离开吧，此时本任务也宣布告一段落。

逃出生天

剧情

随着战士卡路许在部落的逗留，温迦族的战士和塔卡变得越来越强大。战士卡路许意识到自己已没有继续逗留下去的必要了，他决定独自一人踏上讨伐杀子仇人“矛革”的旅途，深知此行凶多吉少的他也抱着必死的决心。在多次战斗并与其结下深刻友谊的塔卡得知后当然不会对其置之不顾。

流程要点

1. 和“兄弟告急”类似，玩家同样需要保护卡路许的安全。和第一次不一样，卡路许的战斗力和耐久力比起第一次低了不少，不过和第一次不同，此时的玩家早已今非昔比，使出你的十八般武艺来对付敌人吧。



2. 敌人是分批出现的，所以压力并不会很大。在第一批敌人出现前，玩家甚至可以布下陷阱来等候敌人的到来。由于要保护卡路许的缘故，这里推荐玩家使用威力较大的武器（例如长矛）速战速决以快速减少敌人的数量。



萨满天语

冰雪的视觉

剧情

在外族人眼中，萨满天语可能是个神经兮兮的人。充满神秘感的他口里经常说着一些旁人根本听不懂的东西，不过对于塔卡来说，他说得是否有理毫不重要，重点是他每次说的都是正确的，对于温迦人和塔卡来说这就足够了。这次他又给塔卡带来了一碗奇怪的药水，果不其然，幻觉又来了。不过幻觉过后，塔卡同时也得知了乌当族的弱点。

流程要点

本作的幻觉关卡没什么技术含量，由于幻觉关卡里玩家无论是攻击力还是血量都是最强状态，所以战斗并不会遇到什么问题。惟一需要



本作与前作之间的联系 为此他聘请了一个名为Divya Kandala的记者为他做向导。Divya Kandala后来被一个当地军阀抓了，之后被释放并以此为题材写了一篇游记。然后那个军阀，正正就是《孤岛惊魂4》的大反派Pagan Min。

注意的是在追逐石头女雕像的过程中，女雕像会不断对玩家发动攻击，而杂兵是会源源不断地涌出的。此时只需无视敌人直接往雕像方向移动即可让雕像“逃走”并继续流程。

被抓走的温迦人

剧情

除了北方的乌当族之外，南方的埃吉拉族对于温迦族也是一个很大的威胁。和吃人的前者不同，埃吉拉族在太阳之女“巴妲里”的率领下，不断抓捕温迦人以建设石像与祭坛，他们甚至会使用温迦人作为祭品。和身体强壮的乌当族不同，埃吉拉族在科技上更胜一筹，崇尚火焰的他们擅长利用火作为其攻击手段。萨满天语发现又有温迦人被抓走了，塔卡自然是义不容辞地踏上拯救之旅。

流程要点

1. 追踪温迦人的流程和之前类似，善用猎人视觉即可。

2. 破坏营地需要用到火焰，动物脂肪不足的玩家可以利用场景中的火把来点燃自己的武器。该场景的高低差相当明显，善用地形可以较为轻松地解决营地里的敌人。

3. 和巴妲里初次见面后，玩家会陷入一片火海当中，此时只需立即跳进身后的水里潜泳出去即可逃出生天。





火焰的视觉

剧情

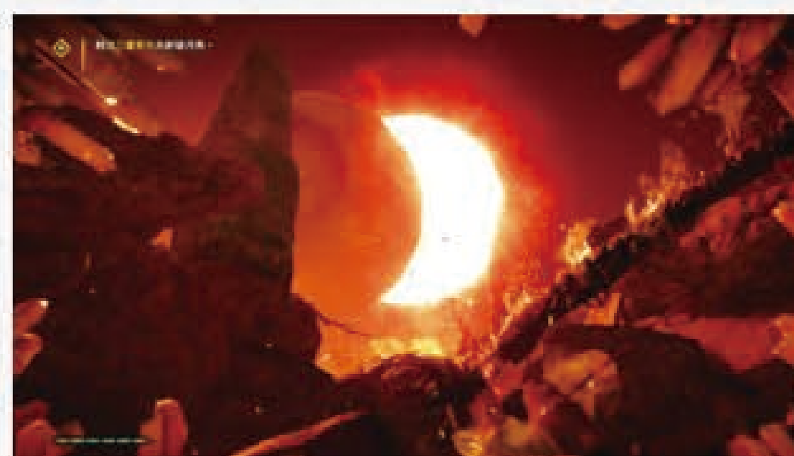
为了击败巴妲里，塔卡需要再一次借助幻觉的力量。通过幻觉塔卡也得知了为何埃吉拉族会对祭坛石像等如此狂热，而这正正就是他们的弱点。

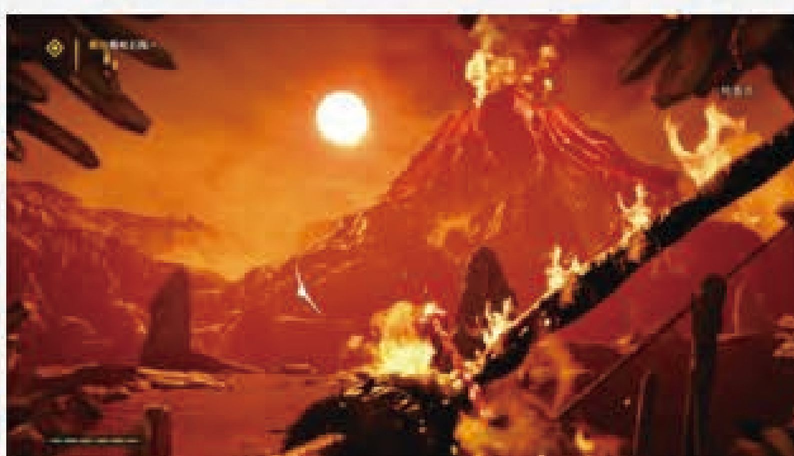
流程要点

1. 玩家会在本任务中首次（也是惟一一次）使用特殊武器“库拉提之火”，由于该武器会对其射击地点射下从天而降的陨石，无论范围还是威力都相当惊人，所以玩家也无需仔细瞄准，朝着大概的地点射一发即可。

2. 每杀死五个敌人后，玩家手中的“库拉提之火”便会充能完毕，此时玩家就可以发动威力巨大的三重箭矢。

3. 玩家实际上需要做的是把远方遮住太阳的月亮给摧毁掉，为此玩家需要利用到三重箭矢。杀死敌人获得充能，然后射击月亮，如此重复四次即可“射月”。







库拉提的面具

剧情

埃吉拉族惧怕着库拉提的面具，只要戴上这个他们就会因恐惧而毫无还手之力。那么接下来要做的事情也很简单了，把这个面具偷来，然后把埃吉拉族驱逐出欧罗斯。

流程要点

1. 一开始的潜行部分要点和之前类似，只不过这次的场景中玩家是处于下方，而敌人是处于上方。场景虽然看起来很复杂，但实际上绕着场景中央的水池沿着四周的道路即可不断往上移动。敌人中并没有特别棘手的存在，对于现在的玩家来说应该只是小菜一碟了。

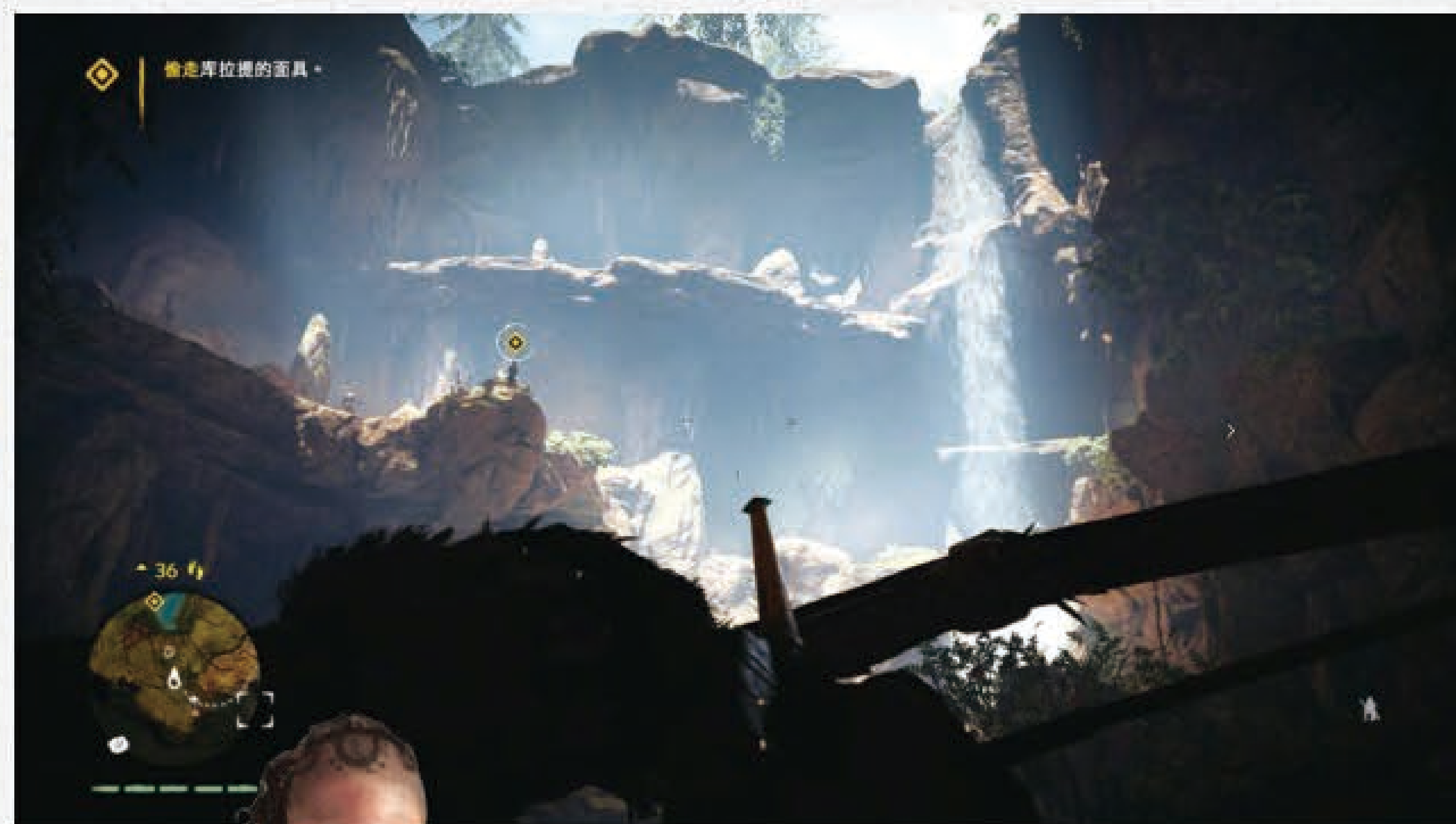
2. 之后又是玩家熟悉的逃走



本作与前作之间的联系 本作中那个疯疯癫癫的尔奇参考自前作中出现过的人物Hulk，两个角色无论是性格还是外表都相当相似。

环节。敌人会不断地往玩家所在的位置靠近，实际上玩家需要做的是往上方逃走，看不清的玩家可以利用猎人视觉寻找往上爬所需的藤蔓。

3. 不过实际上也无需过于着急，只要把第一批敌人解决掉，剩下的敌人只会在隔壁平台傻乎乎地搜索玩家，而并不会继续靠近，此时的玩家可以更加从容地逃走。



采集者塞拉

骸骨洞穴

剧情

除了对于乌当族有着异于常人的仇恨感之外，塞拉其实是一个相当不错的人。不过对敌人残酷的她对着同胞却是很宽容而且爱护。有一个失踪的温迦猎人失踪了，她委托塔卡去把他找回来。



流程要点

难度不高的任务，搜索的流程还是老一套。惟一值得一提的是，和任务“狩猎中”类似，最后的野兽剑齿虎虽然系统提示玩家杀死它，但实际上玩家是可以直接驯服它从而避免战斗。

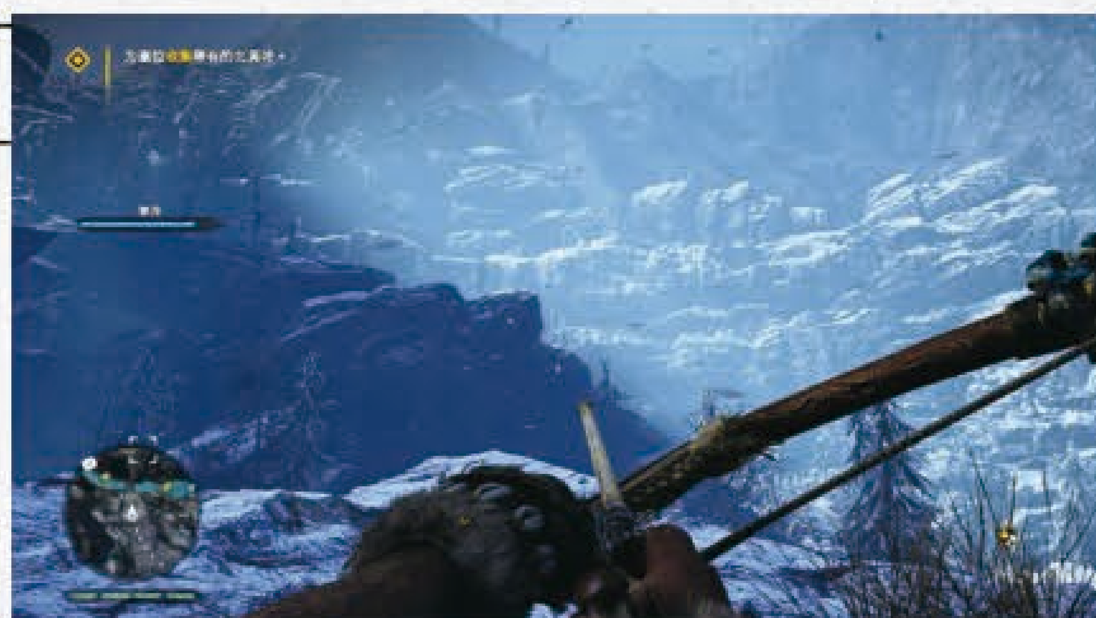


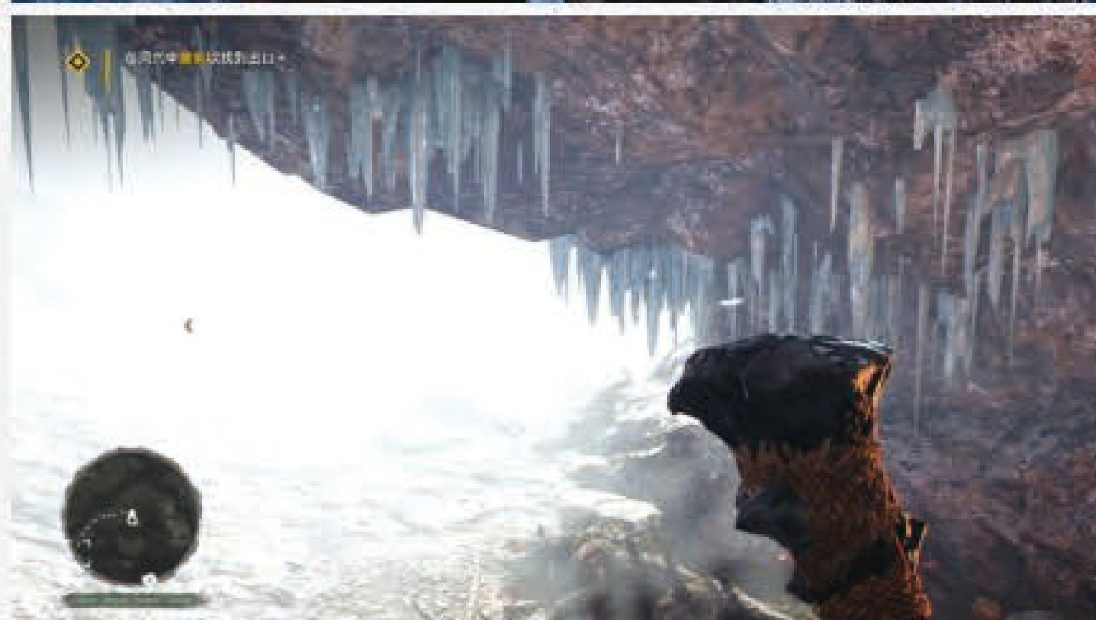
进入乌当领土

剧情

要想征服乌当，光有战胜其头领乌耳的实力还不够，除了寒冷的气温之外，塔卡还需要解决另一个迫在危急的问题：毒雾。身体天生较弱的温迦人可不能在毫无准备的情况下贸然进入毒雾，而毒雾则是阻挡着塔卡与乌耳的惟一障碍。而为了调制出解毒剂，塞拉提示塔卡进入寒冷的北方去寻找可以调制解毒药的素材。

流程要点





1. “稀有北黄叶”能在北方区域中随机搜集到，是制作解毒剂的必备素材之一。

2. 取回自己的装备后，调制出解毒剂进入下方布满毒雾的洞里即可逃离初始场景。

3. 玩家会分批遇到数群敌人，采取潜行和暗杀的手段能较为轻松地通过场景。如果不慎引发警报的话，场景中的敌人数量会增多。不过由于玩家是在“越狱”，玩家大可直接冲刺逃跑即可。

乌当族的干和埃吉拉族的洛山尼

攻占要塞

剧情

知己知彼方能百战百胜，为了胜利，在某些时候敌人甚至能成为同伴。乌当族的干和埃吉拉族的洛山尼便是其中的两个例子，被塔卡分别战胜的他们从温迦的阶下囚渐渐变成其中的一员，并最终被塔卡的个人魅力所征服，并成为塔卡征服欧罗斯的两大助力。

流程要点

1. 招募乌当族的干和埃吉拉族的洛山尼的两个任务虽然地点与人物不同，但在方法上都是一样的。玩家需要潜入要塞并击败BOSS，和一般哨站攻略不同，要塞更大，敌人更多。玩家需要非常耐心才能把所有敌人悄悄地解决掉。

2. 和一般的哨站类似，在引发警报后敌人的数量会增多。不过数量终究是有限的，不慎引发警报的话大战一场也未尝不可。

3. 不过即便玩家潜入技巧再高，对付干和洛山尼还是免不了大战一场。两者分别是乌当族和



埃吉拉族的重装兵，除了血厚一点之外和杂兵并没有多大区别。惟一需要注意的是洛山尼，埃吉拉族的重装兵可以在通过敲击地面射出火球，威力颇大，切勿与之正面冲突。

4. 招募干后能解锁技能“乌当技能”和道具狂暴弹，而招募洛山尼之后能解锁技能“埃吉拉技能”和道具火弹。

温迦欢迎晚会

剧情

作为敌人的干被抓走之后，塞拉和部分温迦人一直想在其身上报仇雪恨。然而塔卡知道为了击败乌耳，干的协助与他所知道的技术是必须的。也正因为如此，塔卡冒着生命的危险拯救了将被处刑的干，并提醒同胞们不要伤害他。

流程要点

1. 玩家需要堵上缺口阻止水位上升才能拯救干。部分缺口的位置需要水位上升到一定程度才能够得上，因此按顺序从最深的缺口开始堵起，这样做的效率无疑是最高的。

2. 在任务开始前玩家可以先食用“速度提升”来增加自己在水下呼吸的时间，这样能使任务轻松不少。



骨粉

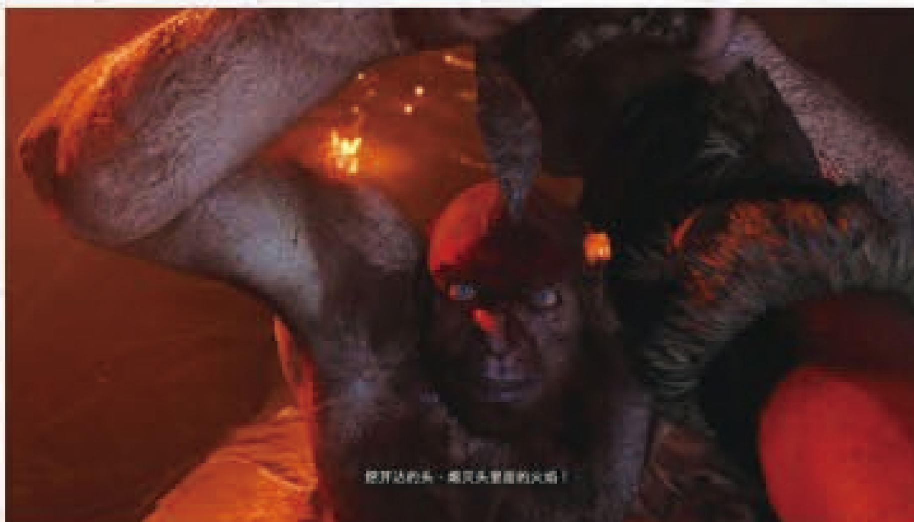
剧情

干虽然渐渐在部落里安定下来了，但他却被病魔缠身。头痛难耐的他只能用石头敲击自己的头部，而为了摆脱头痛，他请求塔卡为他找来骨粉以缓解头痛，为此塔卡需要潜入到乌当族的村落来寻找骨粉。

流程要点

1. 在开始寻找骨粉之前，先占领一个制高点然后搜索医师，跟踪他的行踪即可得知骨粉的位置。

2. 实际上跟踪并没有多大意义，最后玩家还是需要一个挨一个地寻找骨粉。这里的敌人大多装备着头盔，如果玩家的弓箭不够给力的话即使命中头部也不一定能一击必杀，从而惊动敌人。



3. 但鉴于玩家此行的目的只是骨粉，即使惊动敌人了也无需恋战，找到骨粉之后迅速离开该场景即可。

火之姐妹

剧情

塔卡很快又接到了来自干的下一个委托：解决被称为火之姐妹的三个埃吉拉人，从而为他报仇。

流程要点

1. 和之前的暗杀制定目标的任务类似，先用猫头鹰标记目标位置能让任务轻松不少。

2. 虽然被称为火之姐妹，但三人实际上和一般杂兵无误，此时的玩家应该能很轻松地解决他们，使用升级过的猫头鹰甚至可以对其一击必杀而不惊动任何敌人。解决他们后别忘了搜身。



太阳之种

剧情

说实话，对于塔卡来说，洛山尼给他的第一印象并不好。这个见风使舵的家伙虽然口齿伶俐，但言辞之间塔卡不难看出这个男人并不值得信任，他为了生存甚至可以出卖自己的族人。当然，作为他敌人的塔卡对此还是喜闻乐见的。为了博取塔卡的信任，洛山尼透露了种子所在位置，而塔卡需要做的只是在其他埃吉拉人找到种子之前把它们给拿到手。

流程要点

1. 玩家必须在其他敌人找到种子之前把种子给拿到手，为此玩家可以采取一些比较激进的手段。鉴于引发警报后敌人的数量并不会增加，所以也无需过于纠结于潜行。

2. 种子的位置会在猎人视觉下以红色显示，所以不难找到。自认反应够快的玩家还可以借助敌人之手找到种子，等到敌人获得种子后迅速跟上并解决相应敌人即可。

血祭

剧情

渐渐安定下来的洛山尼并没有感觉到安心，投奔敌营的他整天恐惧着有朝一日，他的族人会找到他并对他进行报复。他告诉塔卡附近有埃吉拉人抓捕温迦人以作为祭品，胆小的他担心这些人是来追捕他的，他也因此请求塔卡帮忙解决这些追兵。塔卡自然是义不容辞，但这不是为了洛山尼，这是为了拯救那些被抓走的同胞。

流程要点

1. 和"太阳之种"类似，这是一个与时间赛跑的任务，玩家需要解决祭师来拯救被当做祭品的人。祭师的外表和一般敌人无异，但通过猎人视觉可以清楚地在敌人群中分辨出来。

2. 祭师在一开始时并不会出现，玩家可以在路旁找个小草丛躲着守株待兔。等待他们出现后立即往他们的方向扔一个刺弹即可解决绝大部分的敌人。值得注意的是，祭师会以祭品为首要目标，而不是玩家，所以战斗开始后，玩家就需要立即往祭品处前进并以其为中心和敌人战斗，切勿让其他敌人有机可乘。



燎原之火

剧情

为了博取塔卡的信任，洛山尼可谓是无所不为。在夺取了种子之后，他又跟塔卡透露了埃吉拉人农地的位置。是时候让埃吉拉人尝一尝他们崇尚的火焰的威力了。

流程要点

1. 单纯的火箭对于烧毁田地来说效果不佳，玩家可以借助火弹的力量。



2. 这个任务难度并不高，但需要注意的是，玩家可不要被自己引发的火焰所包围了，火焰以及敌人的夹攻对于玩家来说还是很危险的。

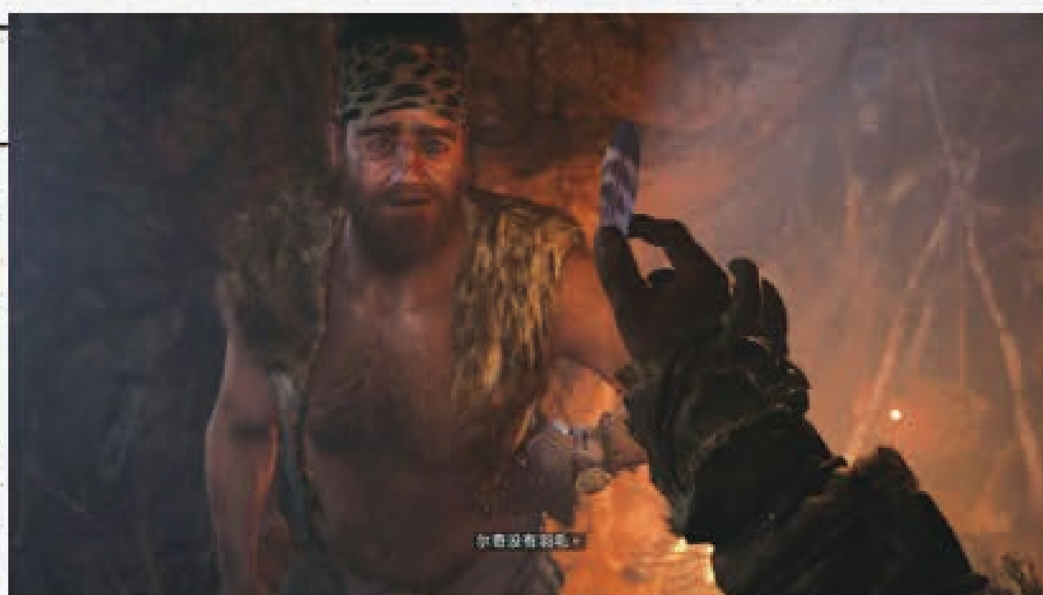
思想家尔奇

像鸟一样飞行

剧情

在人类的每个时代，都有一些异想天开且勇于尝试的人。他们中的一部分会因此成功而留名青史，这些人被称为天才，更多的却落得一个失败的下场，那些人被成为蠢才。而即使在公元前10000年，这种人依然存在。思想家尔奇是个整天异想天开的家伙，在塔卡的提示下，他准备尝试去像鸟一样飞行。然而可惜的是，尔奇属于前文所提到的后一种人。

流程要点



1. 玩家需要为尔奇收集四种素材。其中乌鸦大部分会在空中飞翔，可以等到它停在岩石上再射击。而雪鸟则不会飞，会一直停在岩石上。陆龟一般会在岸边的草丛中找到。最后的咬人鱼在水里，用弓箭可以轻松解决。

2. 之后就可以观看公元前 10000 年的“信仰之跃”了。



像石头般坚硬

剧情

尔奇的脑洞总是如此之大，这次他又想出了利用石头穿在身上以增加自己的防御力。为此他需要找一些石头，塔卡只能为了科学进步走一趟了。

流程要点

很简单的一个任务，利用猎人视觉就能清晰地看出呈现出红色的石头。和之前大部分寻找相应物品的任务类似，嫌麻烦的玩家可以直接无视敌人，迅速取走石头后离开场景即可。回到尔奇处后又是例行的“尔奇作死时间”，往他身上扔长矛吧。



尔奇的新臭味

剧情

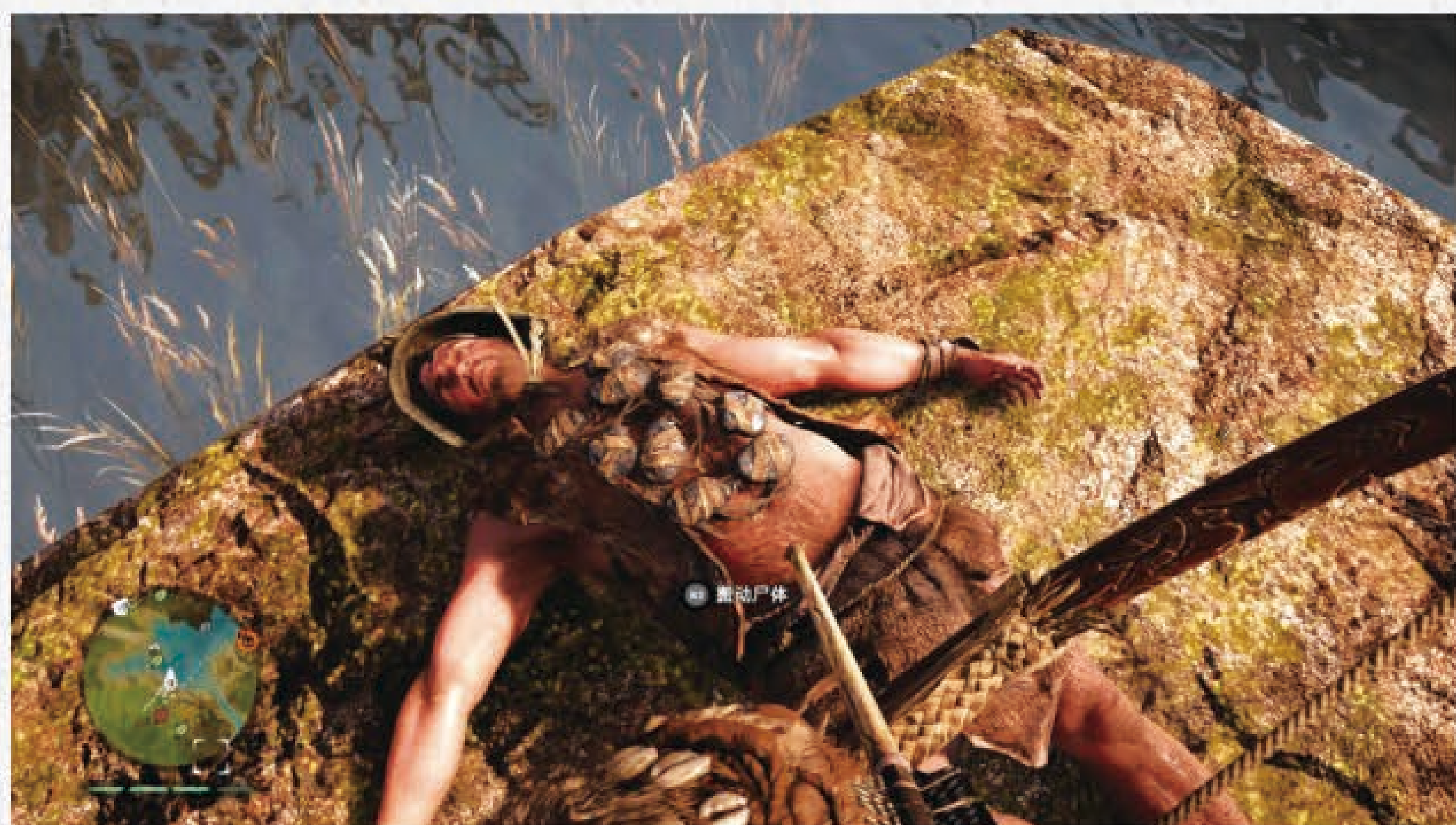
为了防止熊的困扰，尔奇又异想天开，打算把自己的气味弄成和熊一样以让熊误以为他是自己的同类。虽然前两次“实验”结果都不太理想，但这次看来还是挺靠谱的。为了人类文明的进步，塔卡决定再帮他一次。

流程要点



1. 尔奇的最后一个任务依然是找素材。其中蜂窝和被驯服的棕熊都相当简单，后者想必对于现在的玩家来说应该是早已准备好了。惟一一个比较麻烦的是犀牛粪便，利用猎人视觉很容易就能找到（显示为红色），但犀牛却是相当棘手的一种野兽，对逃走没有信心的玩家可以尝试先把犀牛解决，利用火攻和保持一次对付一头犀牛是个相对比较安全的打法。

2. 之后吩咐自己的棕熊攻击尔奇就可以完成这个系列的任务。通关后玩家会在自己的部落再次遇到尔奇。



猎杀乌耳

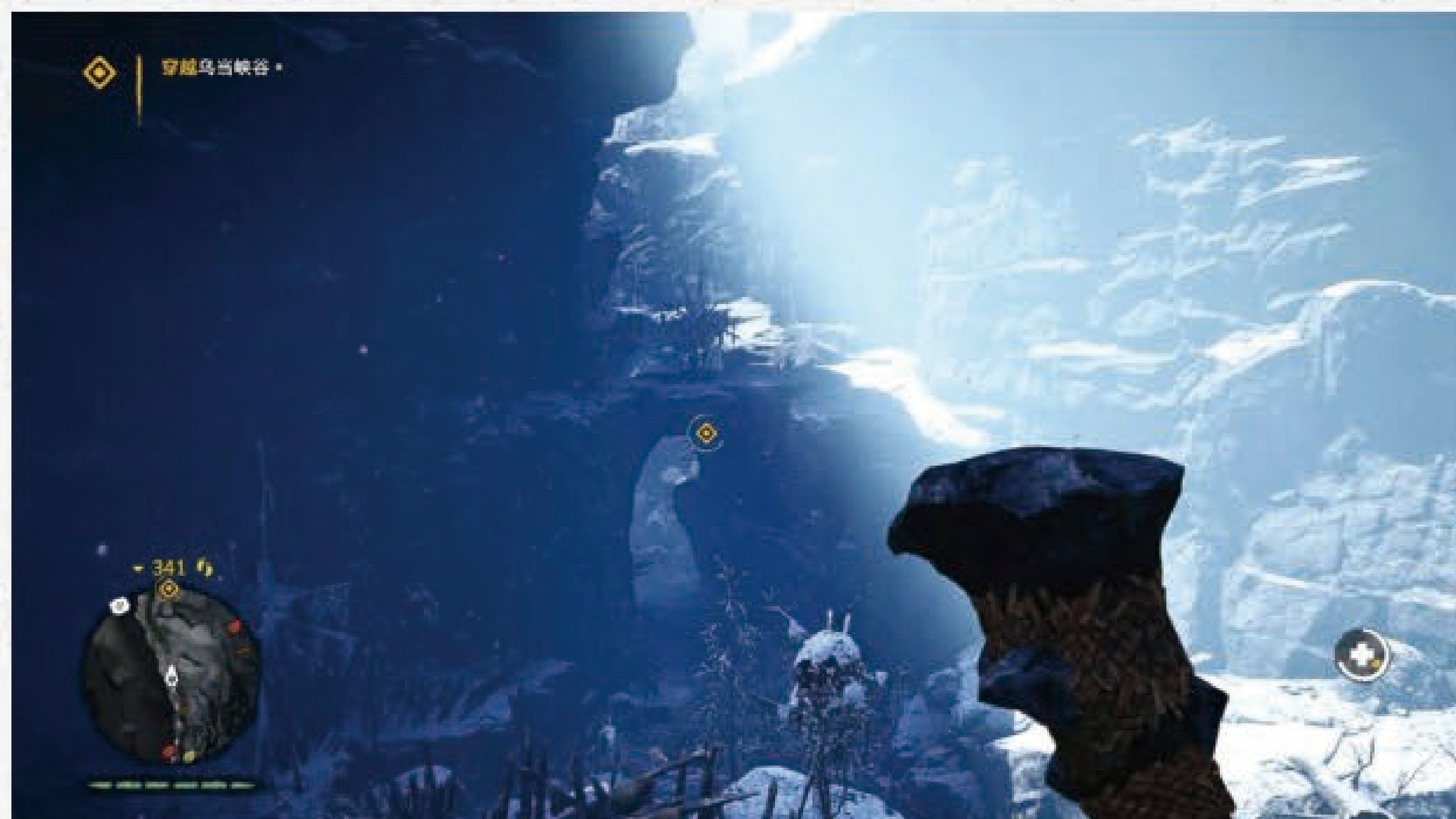
剧情

在解毒剂的帮助下，塔卡独自一人来到了乌当人的圣地并终于再次和乌耳见面。此时的塔卡早已是身经百战，在一番苦战后塔卡也终于击败了乌耳。出乎塔卡意料的是，印象中一直残酷无情的乌当族首领乌耳却在他弥留之际展现了自己人性化重亲情的另一面。胜者为王败者为寇，话虽如此，塔卡也算是和乌耳惺惺相惜，塔卡也答应了乌耳的遗愿，把他的两个孩子带回部落抚养。

流程要点



1. 在开始这个任务之前，有一点是玩家必须注意的。在现版本的本作中（1.01），存在着一个疑似BUG。那就是在完成“猎杀乌耳”和“巴妲里的陨落”这两个任务的其中一个之后，玩家将不能获得任何经验值，之后玩家只能通过完成奖励技能点的支线任务方能习得新技能。志在全成就/白金的玩家请务必注意这点。



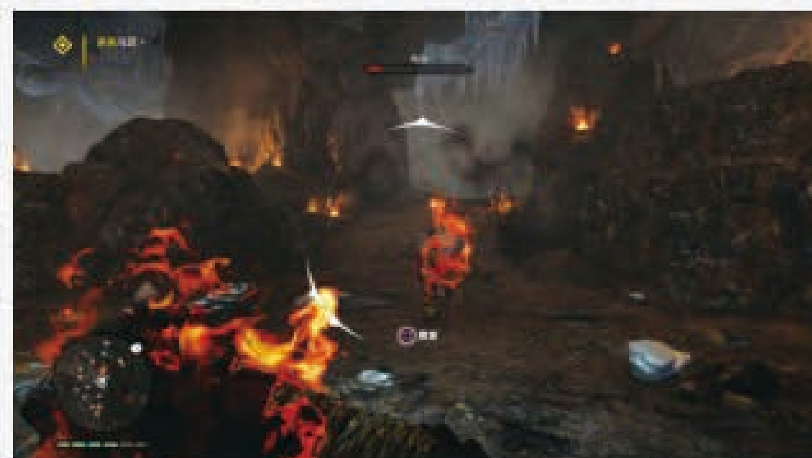
2. 在穿过毒雾之前别忘了先服用解毒剂。穿越峡谷的部分相当简单，沿着峡谷两边的石壁前进能轻松不少。在峡谷的最后数个敌人会一起登场，召唤猫头鹰往他们身上投掷刺弹吧。

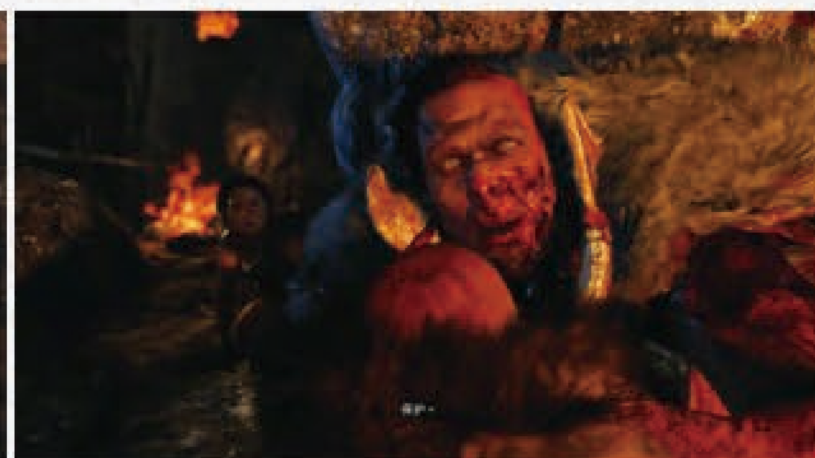
3. 在与乌耳决战之前，玩家还需要去解放一个篝火，方法与之前一样，就不阐述了。

4. 与乌耳的战斗可以算得上是本作的BOSS战之一，玩家可以通过攻击上方的碎冰来击晕乌耳，之后玩家就可以趁机在BOSS后方发动威力巨大的特殊攻击（RS键/R3键）。碎冰的位置以及其波及的范围可以利用猎人视觉查看。

5.BOSS的攻击力颇高，正面与其战斗不是个理智的选择。除了利用上文提到的碎冰与其周旋之外，利用长矛对其发动远程攻击也能达到不错的效果，弓箭因为对其威力过小，所以不推荐使用。BOSS的HP下降到一定程度后还会召唤杂兵，建议先清空杂兵再与BOSS战斗。

6.BOSS的移动速度会随着HP的下降不断提高，这也使得碎冰攻击的实用度会随着战斗的进程而减少，建议后期玩家直接用带火的长矛对BOSS进行远程攻击，BOSS一旦靠近便立即跑开，如此重复即可击败乌耳。





巴妲里的陨落

剧情

在库拉提面具和同胞的帮助下，塔卡来到了巴妲里的面前。经过一番恶战后，塔卡也终于击败了这个疯狂的女人，而巴妲里最终也被自己崇拜的火焰所烧死。埃吉拉族也因她的死亡随之分崩离析。

流程要点



1. 一开始的部分相当简单，只要骑着长毛象一路横穿直撞即可。路上的所有敌人都不能对玩家造成任何威胁。

2. 拯救同胞的过程对于现在的玩家来说已经不是什么难事，嫌麻烦的玩家可以直



接利用猫头鹰标记人质的位置，然后直接冲进现场救人后再迅速脱离战场即可。之后玩家还需要掩护他们打开通往神庙门的道路，此时玩家只需对付对面不断出现的敌人。接下来的流程由于玩家戴上面具，所有的敌人见到玩家后都会落荒而逃，玩家可以一路毫无阻碍地来到BOSS的面前。

3. 如果说乌耳一战是考验玩家近战的水平，那么巴妲里一战考验的便是玩家射箭的精准度。玩家要想攻击到平台上的巴妲里，只能依靠远程攻击，鉴于长矛那可怜的射程，基本上玩家可以依靠的就只有弓箭（除了双重弓箭）。

4. 在正式和BOSS开战之前，先上火箭把BOSS身旁的几个木台给摧毁掉，这样做的话BOSS的掩体就会消失，之后就更容易击中BOSS了。

5. 摧毁所有木台后记得把火箭撤下，这个BOSS对于火焰有着极高的抗性，使用一般的弓箭反而能造成更大的伤害。

6.BOSS的攻击力颇高，肉不够的话可以在场景的四周找到补给。

7.BOSS的血量下降到一定程度之后便会召唤杂兵，和乌耳一战类似，先把杂兵清掉再慢慢料理BOSS。由于BOSS只能用远程攻击才能造成伤害，所以此战也势必会成为一场长期战，不过由于BOSS的攻击频率并不高，只要不要贪刀，射一箭换一个掩体的话，安全系数还是很高的。重复以上的过程后便能击败巴妲里。BOSS在最后阶段就会从平台上下来和玩家直接交锋，此时就更轻松了，迅速用近战解决掉BOSS吧。



孤岛惊魂 野蛮纪源 成就/奖杯攻略

综述

XOne版

成就总数	1000点/50个
全成就难度	5/10
全成就所需时间	20至30小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	有
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	51
铜杯	38
银杯	10
金杯	2
白金	1

本作的全成就/白金难度并不高，虽然收集总数量接近200，但是本作并没有全收集的成就/奖杯。而理应最耗费时间的刷稀有素材也因为并没有“全装备升级”这一相关成就/奖杯让玩家节省了不少时间。加上本作流程不长，因此本作无论是通关还是全成就/白金所需时间都不长。惟一需要注意的成就/奖杯BUG因为有挽救方法，实际上也不会对玩家造成太大困扰。



推荐完美路线

1. 按照上文攻略进行游戏，在此过程中并没有什么需要注意的地方。惟一值得注意的是，由于BUG的存在，当两位大BOSS登场后（乌耳以及巴妲里），在解锁成就/奖杯“专业温迦人”之前，千万不要触发两场最终战，因为在当前版本下（1.01），通过最终战后玩家将不能获得任何经验值。虽然并不会阻碍玩家获得全成就/白金，但会使玩家耗费的时间增多。

2. 在完成流程的过程中，可以顺路完成一些诸如“动物园”、“奇特的朋友”和“军械士”等成就/奖杯。

3. 随着流程以及部落升级获得武器长型弓箭后，就可以在攻略哨站的时候试着解锁“正中目标”以及“正中红心”，因为这两个成就/奖杯需要击毙敌人，所以初期解锁会相对容易一些（初期哨站敌人大部分没有穿着护甲）。

4. 中后期解锁“兽王狩猎”系列任务后就可以尝试着去挑战一下了。由于即使玩家在狩猎中死亡，兽王的HP还是会保留的，所以难度并不高。

5. 获得“专业温迦人”之后就可以去通关主线剧情了。通关后按照剩余的成就/奖杯查漏补缺即可。

欧罗斯之地

已征服

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

顶级掠食者 75点 /
解锁条件 取得所有的奖杯。

通往欧罗斯 20点 /
解锁条件 完成序章

抵挡长矛 20点 /
解锁条件 完成“乌当的袭击”。

解放者 20点 /
解锁条件 完成“被抓走的温迦人”。

逃出牢狱 20点 /
解锁条件 完成“进入乌当领土”。

库拉提，库拉提，库拉提！ 100点 /
解锁条件 完成“库拉提的面具”。

致命一击 10点 /
解锁条件 成功招募“战士卡路许”。

精神导师 10点 /
解锁条件 成功招募“萨满天语”。

修理先生 10点 /
解锁条件 成功招募“工匠沃戈”。

苍白老猎人 10点 /
解锁条件 成功招募“猎人结玛”。

辛苦十二回 20点 /
解锁条件 完成专家任务 12 次。
获取方法 “专家任务”指的就是上面提到的那四位 NPC。任务会随着剧情进展逐步解锁，因为属于流程成就 / 奖杯的缘故，因此不可能会错过。

成为灰烬 20点 /
解锁条件 完成“巴妲里的陨落”。

持续进化 20点 /
解锁条件 完成“猎杀乌耳”。
获取方法 就如上文所说的，如果想节省时间的话，在解锁全技能之前不要触发最终战。后期可以通过完成奖励技能点的小任务（大地图里可以查看小任务奖励）来快速获得技能点。

猫咪过来 20点 /
解锁条件 驯服血牙剑齿虎。
获取方法 在驯服血牙剑齿虎请不要带上自己的动物伙伴，至少不要在 BOSS 快死的时候带上。这样做的话有一定几率动物伙伴会直接把残血的 BOSS 杀掉，之后玩家就不能驯服血牙剑齿虎了，成就 / 奖杯也将不能获得，这点请务必注意。



泰迪大熊 20点 /
解锁条件 驯服巨疤熊。
获取方法 所有的兽王狩猎任务流程都是类似的。这里也不再多阐述了，除了血牙剑齿虎和雪血狼之外，普通攻击对于巨疤熊和血牙长毛象都收效显微，利用陷阱和场景（例如在狩猎“血牙长毛象”的冰锥）能有效提高输出。



濒临绝种 20点 /
解锁条件 战胜血牙长毛象。

乖狗狗 20点 /
解锁条件 驯服雪血狼。
获取方法 和血牙剑齿虎类似，这个支线任务也可能会出现 BUG。在对抗三只雪血狼的最后一只时，有可能会出现 BOSS 血条消失导致打不死的 BUG，此时扔个狂暴弹过去就能回复正常（狂暴弹需要攻下“大树要塞”后才能制作）。



装潢修缮 10点 /
解锁条件 建造或升级两间部落小屋。

另立门户 20点 /
解锁条件 部落人口达到 20。
获取方法 完成支线任务、占领哨站以及篝火都能增长人口，20 人口在游戏初期就能轻松达成。

羞愧的眼泪 20点 /
解锁条件 杀死一只被驯服的野兽并剥下它的皮。
获取方法 就如解锁条件所说的那样做。由于驯服后的野兽被杀死后能用红草复活，所以也无需担心会失去动物伙伴。

房地产大亨 50点 /
解锁条件 完成所有的小屋升级。
获取方法 难点在于部分素材的获得方式（例如部分稀有野兽的毛皮）。懒得去自己找的玩家可以通过完成支线任务“杀死野兽”来获得食肉动物的毛皮，因为在这种任务中玩家是会固定遇到至少一只稀有野兽的。而食草动物则比较麻烦，除了专家任务能获得之外，剩余的就只能靠自己去寻找了。

稀有动物在晚上的出现率会更高一些，由于稀有动物在猎人视觉里的踪迹会相当明显，所以建议一到晚上就开着猎人视觉四处逛。担心自己反应不够快的玩家，带上速度最快的剑齿虎来追击受伤的稀有动物是个不错的选择。

实在不想刷也刷不到的玩家也可以直接选择在据点睡觉，然后在第二天查看资源箱看有没有自己需要的野兽皮，但这个基本是看脸，效率因人而异。

大部分玩家会卡的素材是稀有鹿皮，稀有鹿会和普通鹿混在一起，常在河边出没，在图 1 这个地点的出现率会比其他地方稍微高一点。


图1

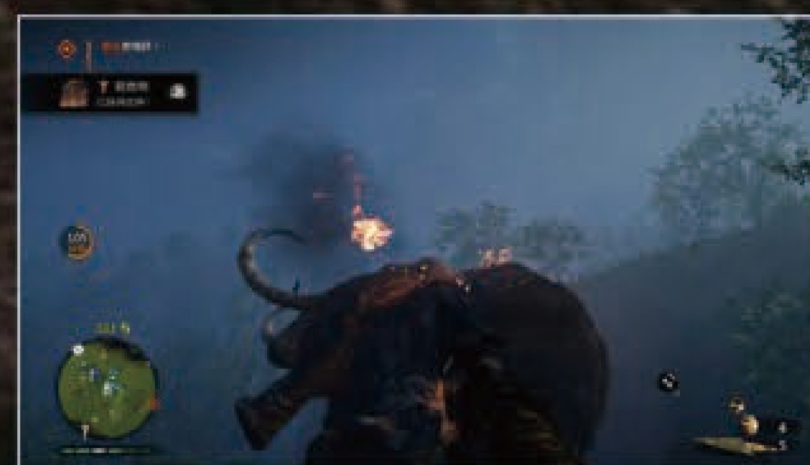
杀手的信念 15点 /
解锁条件 用任何击倒的方式消灭 25 名敌人。
获取方法 “击倒”指的是使用 RS/R3 键发动的特殊处决动作，最简单且常用的就是背后暗杀。当然，随着技能的不断解锁，“击退”的方式也会越来越多，在流程中玩家会不知不觉解锁。

全部倒下 20点 /
解锁条件 用棍棒消灭 100 名敌人。

串烧 20点 /
解锁条件 用长矛消灭 100 名敌人。

神射手 20点 /
解锁条件 用弓箭消灭 100 名敌人。

易燃物 10点 /
解锁条件 用火消灭 50 名敌人。
获取方法 玩家只需用火击中一名敌人（野兽），之后无论最后对方身上的火有没有熄灭，只要玩家杀死了他 / 它都算是“用火消灭”。火箭和带火的近战武器都是个不错的选择。



以寡敌众 10点 /
解锁条件 用投石器消灭 10 名敌人。
获取方法 投石器会在招募“猎人结玛”时解开，严格意义上并不是一把“武器”。玩家获得后会取代投掷石头的功能，操作方法也是和投石一样。靠近一点然后往敌人头上扔就行，由于有一定的抛物线，建议拉近距离再瞄准。

别挡我的路 10点

解锁条件 骑任何野兽时消灭 25 名敌人。

获取方法 无论是使用武器还是野兽，总之骑野兽时杀死的敌人都会被统计在内。

哈药过头 10点

解锁条件 用毒物影响 25 名敌人。

获取方法 狂暴碎片和狂暴弹都算是本作的“毒物”，这两种武器会在攻下“大树要塞”后才能制作并使用。

有蜜蜂！ 10点

解锁条件 用刺弹消灭 15 名敌人。

快速瞄准 10点

解锁条件 用投掷碎片消灭 15 名敌人。

正中目标 15点

解锁条件 于 50 步以上的距离使用长矛击杀目标。

正中红心 15点

解锁条件 于 70 步以上的距离使用弓箭击杀目标。

获取方法 步数可以使用猫头鹰的侦查标记地点来计量，屏幕中显示的数字就是玩家离该地点的步数。两者虽然要求的武器不一样，但是要点都是一样的，那就是玩家需要一个长时间静止不动的目标，哨站和篝火处的敌人会是个不错的选择。

长矛会更简单一些，在初期就可实现。计算好 50 步以上的距离后瞄准敌人，再把准星调高约一人身高的高度，由于长矛威力很高，所以一旦命中敌人基本就搞定了。

弓箭的话则需要长型弓箭，当然普通弓箭也可以，但难度会高上不少。弄到长型弓箭后挑选目标，把准星调高约一个人头的高度，最好把目标选在一些没有戴头盔的敌人身上（标记为红色，戴头盔的为黄色），这样的话只要击中头部基本就可以保证一击必杀。

逮到了 10点

解锁条件 用狩猎陷阱消灭 10 名敌人。

获取方法 陷阱的威力很大，但攻略哨站以及篝火时多用用很快就能解锁，小心不要自己错手触发即可。

狼嚎 20点

解锁条件 用驯服的野兽消灭 50 名敌人。

长羽毛的朋友 20点

解锁条件 用猫头鹰消灭 15 名敌人。

获取方法 在学会相应技能后猫头鹰就能秒杀敌人，后期升级后还能一击必杀重甲敌人。

专业温迦人 50点

解锁条件 学会所有的技能。

获取方法 就如前文所说的那样不要提前触发最终战即可，后期升级变慢时可以靠完成奖励技能点的支线任务来快速获得技能点。

军械士 20点

解锁条件 制作 100 把武器或者箭矢。

坎达之跃 10点

解锁条件 爬到美洲虎守望台的顶端向下跳。

获取方法 爬到下图的山峰后纵身一跃即可，由于会在空中直接获得成就/奖杯，所以摔死了没关系（笑）。





▲远处的顶端便是玩家的目的地。

冲突战 20点

解锁条件 占领 10 座哨站。

扩张领土 50点

解锁条件 占领所有的哨站。

获取方法 只需要占领哨站，篝火不需要。

征服世界 20点

解锁条件 占领所有的要塞。

获取方法 本作只有两个要塞，和 4 代那种四面高墙重兵把守不同，本作的要塞和哨站的区别并不大，只需要小心最后出现的小 BOSS 即可。由于关系到乌当族的干和埃吉拉族的洛山尼的加入（狂暴碎片、狂暴弹以及火弹的获得），所以基本不可能错过。

动物园 15点

解锁条件 驯服 7 只野兽。

获取方法 部分野兽需要在学会相应技能才能驯服，而之前没有驯服过的野兽出现时，主角会自言自语提醒玩家。

奇特的朋友 10点

解锁条件 驯服 1 只稀有野兽。

获取方法 稀有野兽有很大几率在“杀死野兽”系列小任务中出现，驯服 1 只即可。

兽医师 15点

解锁条件 治疗驯服的野兽 25 只。

获取方法 治疗野兽的方法和人一样，吃肉即可。通关后发现没解锁的玩家可以自己攻击野兽，然后再让它吃肉回复即可。

洞穴收藏者 20点

解锁条件 拾取 80 个收藏品。

获取方法 本作的收藏品数量有很多（184 个），80 个只占了很少的一部分。收藏品分为灵魂图腾、洞穴壁画、温迦手环、埃吉拉面具和戴夏之手五种。灵魂图腾和戴夏之手相当明显，走到地图指定位置与其互动即可。洞穴壁画都分布在洞穴内部，部分需要利用火把才能查看并收集。埃吉拉面具一般都放置在高处，需要利用远程武器破坏。温迦手环则需要玩家在指定范围内搜索，一般都会放置在相对明显的地点，实在找不到的可以戴上耳机通过声音来分辨其位置。

好邻居 20点

解锁条件 完成 15 次“帮助温迦人”小任务。

获取方法 “帮助温迦人”是指玩家在探索中随机遇到的小任务，会以黄色光标作为标记。由于有时间限制的缘故，遇到的话赶紧赶过去完成吧。

制图师 20点

解锁条件 发掘 15 个隐藏地点。

获取方法 隐藏地点指的就是地图上的问号点，15 个并不多，很快就能解锁。

击垮敌人 20点

解锁条件 完成 10 次“部落冲突”小任务。

获取方法 “部落冲突”会在大地图中以橙色骷髅头显示，任务内容多为杀死指定目标或者烧毁一定数量的目标建筑。

追捕大师 20点

解锁条件 完成 5 次“杀死野兽”小任务。

获取方法 “杀死野兽”会在大地图中以橙色爪印显示，顾名思义，任务内容为杀死指定数量的野兽，这同时也是玩家寻找稀有野兽的最便利方法之一。

温迦四型 10点

解锁条件 发现未来昔日。

获取方法 来到下图隐藏地点即可解锁。这同时也是《孤岛惊魂 3 血龙》的彩蛋。



这个有着古怪名字的游戏是一个平台动作游戏，游戏中玩家要扮演月亮，一路往太阳的位置进发，追问它消失的原因。游戏画面只有黑白两色，一般这样的游戏都是以创意取胜的，本作也不例外，而且音乐还意外地不错。游戏难度不高，花上两三个小时就能拿到1000点，还是比较爽的。

文 纱迦　美编 小瑟



综述

成就总数	1000点/16个
全成就难度	2/10
全成就所需时间	3小时
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

本作的玩法十分简单，不算控制方向的话，大部分时间内只有一个管跳跃的A键有用。不过游戏的设定略为特殊，月亮的跳跃高度超过一个屏幕，当月亮跳到屏幕顶端的时候，就会从屏幕底部出现。相反的，如果月亮落到屏幕底部，则会屏幕顶端落下来。这就是游戏的最大特色。而身为月亮，玩家也并不是无敌的，虽然摔不死，但依然有各种一碰就死的机关，好在关卡中往往有检查点，偶尔失手也不是问题。

游戏一共有5大关，每关有10个小关。这5关分别是月球（MOON）、地球（EARTH）、金星（VENUS）、水星（MERCURY）和太阳（SUN），正好和现实中的位置对应。将这50关完成之后，就会出现逆向关卡，选择方法是在选择星球的画面中按Y键。逆向关卡顾名思义，关卡还是之前的不变，但改为从右往左前进，而重力也会发生颠倒，一开始游戏时会感觉十分不便。逆向关卡是从太阳出发，最后到月球结束，由于关卡不变，所以难度是依次递减的。将正逆向的100小关全部完成后，再用选关来补上两三个特殊要求的成就，1000点就到手了。

start the journey　50点

解锁条件 完成月球的第1关（M1）

meet the Earth　50点

解锁条件 解锁地球

获得方法 打完月球的10个关卡，地球就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家开始地球第1关的游戏时。

meet Venus　50点

解锁条件 解锁金星

获得方法 打完地球的10个关卡，金星就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家开始金星第1关的游戏时。

meet Mercury　50点

解锁条件 解锁水星

获得方法 打完金星的10个关卡，水星就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家开始水星第1关的游戏时。

near the Sun　50点

解锁条件 解锁太阳

获得方法 打完水星的10个关卡，太阳就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家开始太阳第1关的游戏时。

meet the Sun　50点

解锁条件 打完普通模式下的全部50关

The Dark Moon Rises　100点

解锁条件 完成太阳的逆向第1关（SR 10）

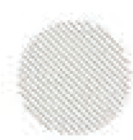
获得方法 普通模式打完后，在选择星球的画面中按Y键，即可进入逆向关卡。太阳的逆向第10关是此模式的第1关。

Mercury again　100点

解锁条件 解锁水星的逆向关卡

获得方法 打完太阳的 10 个逆向关卡，水星的逆向关卡就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家进入水星的第 1 个逆向关卡时。

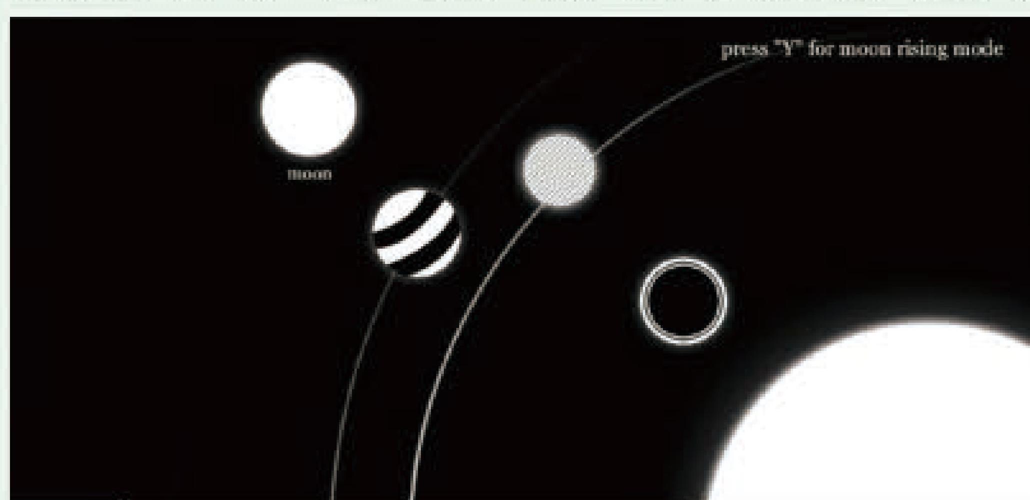
Venus again 100点



解锁条件 解锁金星的逆向关卡

获得方法 打完水星的 10 个逆向关卡，金星的逆向关卡就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家进入金星的第 1 个逆向关卡时。

顺带一提的是，个人认为金星逆向关卡的第 10 关(VR10)是全游戏最难的一关，这里说说解法。首先原地起跳吃到第一个光球，然后在起点平台的左边向左大跳，经过一次顶部反弹后，在底部按 B 解放光球，这样的话你会跳过原本要吃的第 2 个和第 3 个光球，直接来到左边的平台，然后稍加调整，即可来到检查点，后面就没有难度了。



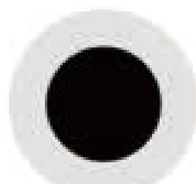
Earth again 100点



解锁条件 解锁地球的逆向关卡

获得方法 打完金星的 10 个逆向关卡，地球的逆向关卡就会解锁。不过此成就的解锁时机是当玩家进入地球的第 1 个逆向关卡时。

brighter than sunshine 100点



解锁条件 完成全部的逆向关卡

获得方法 打完地球的逆向关卡后会出现月球的逆向关卡，全部打完之后就可以解锁此成就。

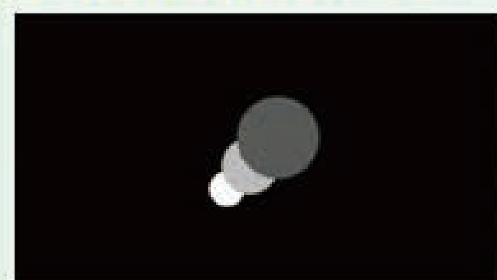
Space Crashers 40点



解锁条件 累计破坏 500 个砖块

获得方法 游戏中会出现一些砖块，只要接触就能将其破坏。累计 500 个即可解除该成就，这并不是一件很困难的事情，一般来说连普通关卡都没打完就可以解除了。

Super Moon Boy 40点



解锁条件 累计跳跃 200 次

获得方法 同样是十分简单的一个成就，很快就可以解除。

Still Alive 40点



解锁条件 连续 10 次从屏幕顶端落入底部

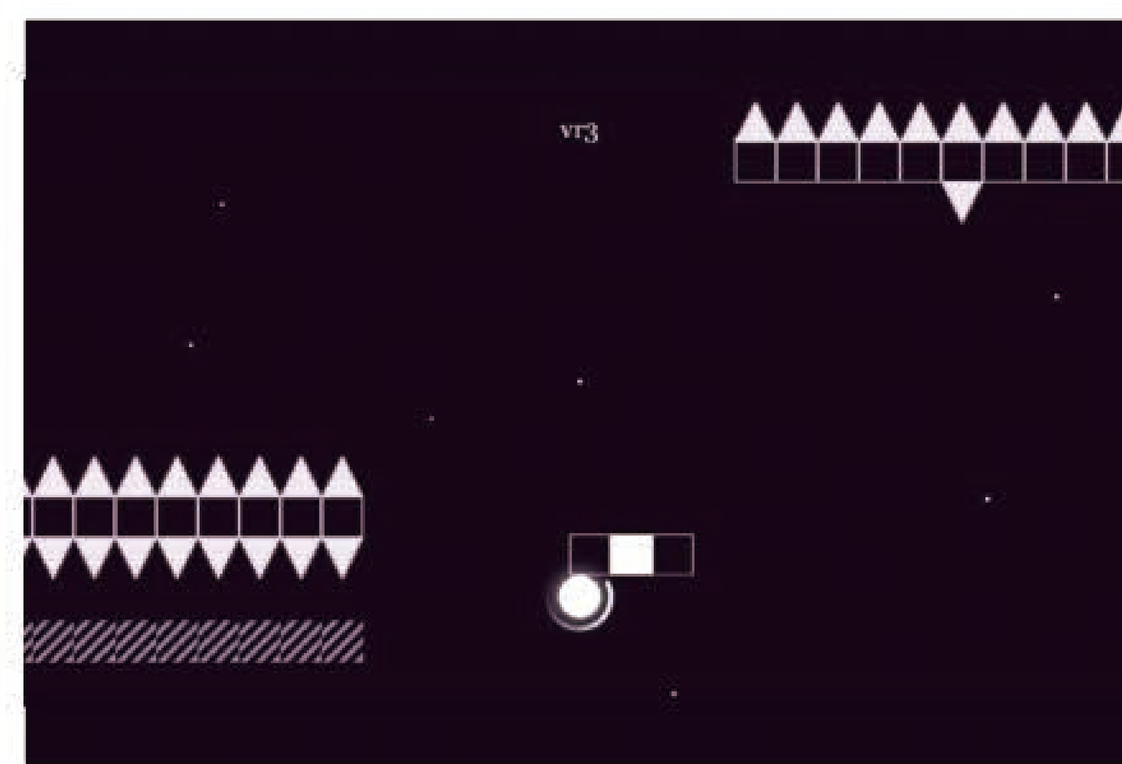
获得方法 只要找个上下无障碍物的地方，让月亮来回掉就可以了，很简单。

Faster Than Light 40点



解锁条件 不使用光球的情况下完成任意一关

获得方法 光球（drop of light）是部分关卡中出现的一种道具。当玩家吃到光球时，按 B 键可以在空中稍作停留再进行二次掉落，主要是用来通过一些距离极长的地方，或是改变飞行角度。一般来说凡是有光球出现的地方，玩家都必须利用光球才能通过，但也有少数关卡例外。这个成就推荐在金星关的逆向第 3 关完成（VR3），来到检查点后，可以跳到屏幕底部那排时隐时现的平台上一路向左，并在平台即将消失之际再来一个大跳，即可直接过关，省下了光球。



gravity free 40点



解锁条件 不使用跳跃的情况下完成任意一关

获得方法 很多关都可以满足条件，最快是去月亮的第 2 关（M2），这一关可以轻松达成不用跳跃过关的条件。

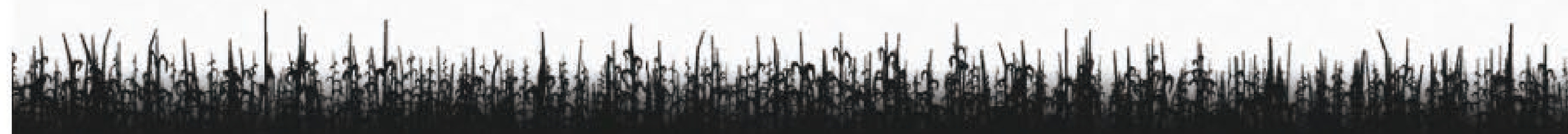
---

three fourths home extended edition

叛逆少女的漫漫归乡路

《四分之三归程》是一款受到好评的文字冒险游戏。故事讲述 20 多岁的美国女孩凯利被迫搬回内布拉斯加州。这里有着一望无际的玉米田，以及破旧的城镇、老化的谷仓。在回家的路上，一场激烈的风暴正在逼近她，她一边开车，一边和妈妈打着电话。登上家用机的是扩展版，主要是追加了一个尾声，讲述了凯利的过去，以及故事的起因。游戏本身不贵，成就 / 奖杯也简单，只是游戏性全在故事上，看不懂英文的玩家可能会觉得气闷。

文 纱迦　美编 小瑟



综述

Xbox One 版	
成就总数	1000 点 /10 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	3 小时
在线成就	无
最少通关次数	2 次本篇、3 次尾声
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

四分之三归程 扩展版	Bracket Games	文字冒险
多机种 Three Fourths Home: Extended Edition		美版
2015年10月9日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为PS4/Xbox One：4.99美元		

PS4 版	
成就总数	2 金 2 银 3 铜
全成就难度	1/10
全成就所需时间	2 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次本篇、3 次尾声
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

本作严格来说很难算是游戏，它更像是一本有声小说，只是加入了开车 / 走路的环节。如果没有这个设定的话，基本上就只剩下看字幕和挑选项了。游戏本身剧情不错，不过没有中文，所以打成就 / 奖杯的朋友不妨直接跳过。玩家只要掌握几个最基本的操作就可以了，具体如下：

行动	Xbox One 版	PS4 版
开车 / 走路	RT	R2
进入选项	X	□
确定选项	A	×

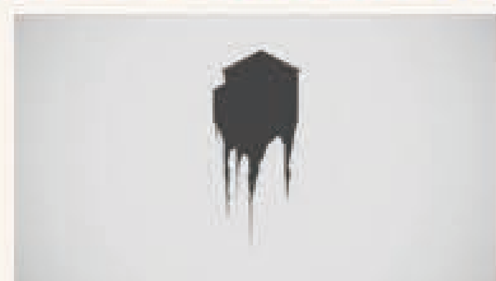
游戏分为本篇(Main Story)和尾声(Epilogue)两个部分。本篇讲述凯利开车回内布拉斯加州，这个过程中玩家要一直保持开车状态，然后不断完成与妈妈的对话。妈妈说完话时过一会儿，画面右下角会出现快进的双箭头符号，这时按 X/ □就会进入选项；如果右下角出现的是省略号，那么按 X/ □则直接进入下个话题。在本篇中玩家不用担心选错对话，全部选第一项就行。本篇的流程就在不断地开车和对话中完成了，不过这个过程很长，数十分钟在所难免，不看剧情的话会感觉非常无聊。玩家要听过两次警报后，剧情才会接近完结。Xbox One 版要求玩家通关两次本篇，而 PS4 版只需要通关 1 次。

尾声则是讲述凯利在明尼苏达的故事，完成本篇后就会出现。凯利会出现在一条街道上。这个部分玩家需要以不同方法通关 3 次，每次都有不同的要求。尾声的长度比本篇要短，不管玩家怎么选择，最后都以坐上巴士而告终。尾声的玩法和本篇类似，只是改开车为走路，再就是对选项略有要求，具体可参见下面的详细攻略。

完成本篇和尾声相关的成就 / 奖杯后，就可以去标题画面下的 EXTRA 菜单进行最后的补完了。总的来说游戏难度很低，是成就犯和奖杯迷不可错过的神作。

成就 / 奖杯详解

We'll All Sit and Have a Talk 125点 / 奖杯



解锁条件 完成本篇（Main Story）

获得方法 只要边开车边对话就可以了，选项不重要，只不过这个过程比较长，要有心理准备。

20 Miles Out 75点



解锁条件 累计驾驶超过 20 英里（Xbox One 版独有）

获得方法 这个成就需要玩家开车达到一定里程，最简单的做法就是通关两次本篇。PS4 版因为没有对应的奖杯，因此 100% 用时也要短一些，当然 Xbox One 版可是有 1000 点的，PS4 版却没了白金。

Canon 75点 / 奖杯



解锁条件 不给妈妈打电话，直接回家

获得方法 在尾声刚开始的时候，玩家会遇到两个选项：Call Mom 和 Just wait。选择 Just wait，之后会开来一辆巴士，上车走人就可以了。

Until Next Time 125点 / 奖杯



解锁条件 完成尾声

获得方法 这是正常的完成尾声的方法。一开始选择 Call Mom，之后保持一边走一边打电话，选项可以随便选，一直往右走。走到尽头之后会开来一辆巴士，坐上去就可以完成尾声了。

Wrong Bus 75点 / 奖杯



解锁条件 坐上一辆错误的巴士

获得方法 这应该是本作惟一一个有难度的成就 / 奖杯，它需要玩家选对选项。尾声开始后选择 Call Mom，然后一边走一边聊，当听到妈妈说 “Then let's talk through it” 时，选择回答 “Me and Jessie are having problems”。之后跳过一些对话，当听到妈妈说 “So that's what's been getting to you? Or is there more?” 时，选择回答 “Isn't that enough?”，然后选择 “That about sums it up. Honestly”。这时你应该会遇到第三辆停下来的巴士，走过去妈妈会让你上车，上车后尾声结束，成就 / 奖杯到手。



On the Radio 100点



解锁条件 听完全部 12 首歌（Xbox One 版独有）

获得方法 完成本篇和尾声后，在标题画面的 EXTRA 里 12 首歌就会全部集齐。你需要完整地听完全部 12 首歌，不能快进，不能跳过。不过只要选择播放，这 12 首歌就会顺序播完了。你可以放下手柄，等满足条件后成就会自动跳出来，注意别进入自动待机状态就行。

By Benji 75点 / 奖杯



解锁条件 看完全部的故事

获得方法 完成本篇和尾声后，选择标题画面的 EXTRA，里面有故事的选项。这里有 5 个故事，只要进去之后按 RB/R1 键全部翻看一遍就可以了。

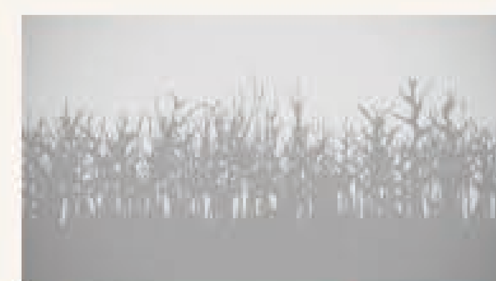
70 out of 100 75点 / 奖杯



解锁条件 看过全部的照片

获得方法 完成本篇和尾声后，选择标题画面的 EXTRA，里面有照片的选项。这里一共有 29 张照片，全部看过一遍就行。

Three a Times Around 75点



解锁条件 走过一定的路程（Xbox One 版独有）

获得方法 这个成就和累计驾驶超过 20 英里的 20 Miles Out 有异曲同工之妙，就是要求玩家在尾声中累计走过一定距离。该成就有进度查询，正常情况下也是完整地走完两遍尾声即可，玩家可以按要求通关 3 次尾声后再来决定是否要补。

Home 200点 / 奖杯



解锁条件 完成本篇、尾声以及所有的 EXTRA 内容

获得方法 如果玩家按照以上流程进行游戏，那么此成就 / 奖杯应该会自动获得。PS4 版不要求听过所有的音乐，但也有玩家表示听过全部音乐后才能获得，大家可以留到最后来试试。另外需要指出的是，这个成就 / 奖杯的解除时机是在返回标题画面时，当你满足这个条件后，回到标题画面时会多出最后的隐藏剧情。看完这段剧情后即可解除成就 / 奖杯。如果确信自己满足条件但又没能解除，可以开始尾声直接选 Just wait，快速上车走人，这样就可以快速回标题画面。

这是一个非常考验玩家的空间感和智商的游戏。你需要将方块翻转到指定位置，而舞台则是 3D 的，一开始很简单，到后期各种附加要素出现后，你就会觉得自己的头脑不够用了。有时候观察半天可能都无法找到解法。游戏本身比较有趣不说，价格还便宜，参照本攻略的话成就也简单无比，强烈推荐！

文 灭龙圣枪 美编 小瑟

综述

成就总数	1000 点 /10 个
全成就难度	1/10
全成就所需时间	1 小时
在线成就	无
最少通关次数	1 次
有无会错过的成就	无
成就 BUG	无
特殊需求	无

本作的全成就要求，概括起来就一句话：全关卡通过。游戏一共有 10 大关，每关有 8 小关，每完成一大关，即可解除一个 100 点的成就，十关正好 10 个共 1000 点。不要小看这个条件，由于游戏本身的难度极高，正常情况下本作绝非成就神作。然而有了攻略之后，大家只要按照下面的解法，一道谜题也就是几秒几十秒的事儿，因此快的话一个小时内全成就绝非难事。而且本作只售两美元，性价比实在太高了。当然，为了不损失游戏乐趣，大家可以先不看攻略，看看自己究竟能撑到第几关。(笑)

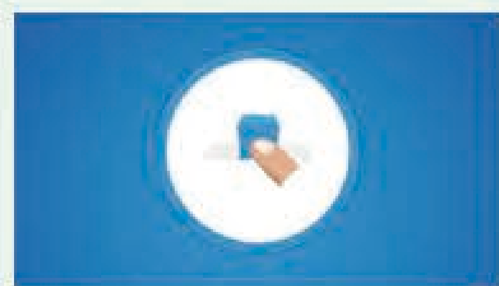
注：本作采用了 3D 玩法，以下方向均以默认位置为准，如果玩家调整过角度，请直接重开此关。

Cubot
The Complexity of Simplicity

对自己的智力有信心？
那么就来一盘吧！

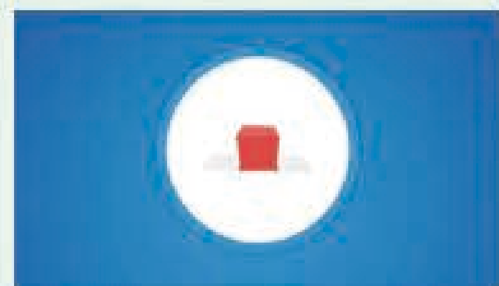
翻转方块 | Nicoplv Games | 益智解谜
XOne
Cubot: The Complexity of Simplicity | 美版
2016年1月8日 | 本地1人 | 对应年龄：全年龄
售价为：1.99美元

"The Beginning" completed 100点



解锁条件
完成第 1 大关的全部 8 小关

"Red Cube" completed 100点



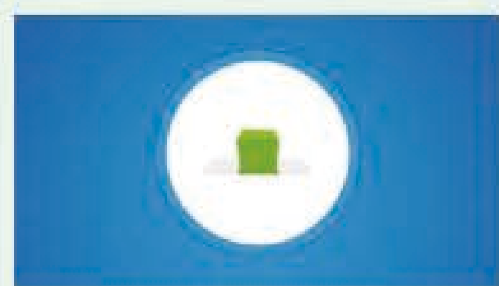
解锁条件
完成第 2 大关的全部 8 小关

"Button & Block" completed 100点



解锁条件
完成第 3 大关的全部 8 小关

"Green Cube" completed 100点



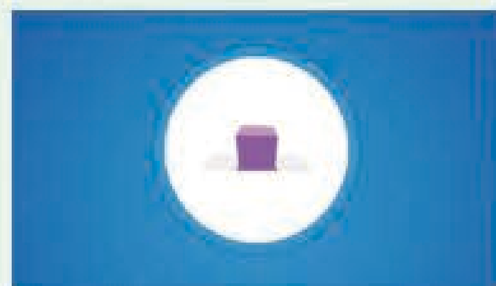
解锁条件
完成第 4 大关的全部 8 小关

"Color Swap" completed 100点



解锁条件
完成第 5 大关的全部 8 小关

"Purple Cube" completed 100点



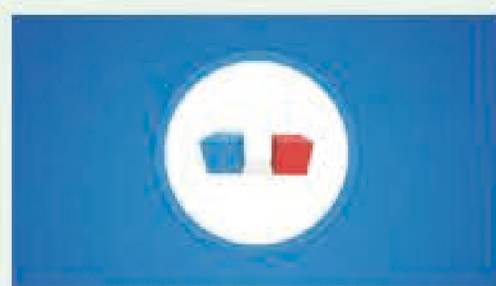
解锁条件
完成第 6 大关的全部 8 小关

"Teleporter" completed 100点



解锁条件
完成第 7 大关的全部 8 小关

"The First End" completed 100点



解锁条件
完成第 8 大关的全部 8 小关

"Orange Cube" completed 100点



解锁条件
完成第 9 大关的全部 8 小关

"Autoblocker" completed 100点



解锁条件
完成第 10 大关的全部 8 小关

第 1 大关解法

第 1 大关解法
第 1 小关：右右
第 2 小关：上上
第 3 小关：下右
第 4 小关：下下右
第 5 小关：左下右下上
第 6 小关：左下左上上、右右
第 7 小关：左左左左左、右
第 8 小关：右下下左左、上上左左左、左上右下右

第 2 大关解法

第 1 小关：下右右

第 2 小关：右左下下

第 3 小关：上上右右右、下下右上左

第 4 小关：左下左左右、下左上左

第 5 小关：下上右下右、上

第 6 小关：左下右右右、右右

第 7 小关：左上右下下、下上上下

第 8 小关：右下左左上、右下

第 3 大关解法

第 1 小关：左左左右右

第 2 小关：左下下下右、右右下

第 3 小关：右右右右右、右下下下左、下右

第 4 小关：左左左左上、左左左下左

第 5 小关：下下右右上、左左左右右、左

第 6 小关：左左左上上、上

第 7 小关：左左下左上、左左下左下、下

第 8 小关：左上右右右、左下左上左、左下

第 4 大关解法

第 1 小关：左左

第 2 小关：右右上右上

第 3 小关：下下上右右、下下右

第 4 小关：左左右下左、左左

第 5 小关：右右上上右、上上下左下

第 6 小关：左下左右右、下右右上上、右右上左左、下下左左右、右上上

第 7 小关：上右右右右、左上下左右、右下右右上、左左上右左、下左下左左、右右左

第 8 小关：上左右下下、左下左左

第 5 大关解法

第 1 小关：左左下上左

第 2 小关：右右右左下、下左左左左、上下

第 3 小关：左下右右右、右

第 4 小关：下右右下左、上上右上右、下下左下右、右上上上上、左左左左左、下下左左上、左左上左下、右上左

第 5 小关：左左下左左、左右左左右、右右上上下、右下右上左、上右左

第 6 小关：右上右上上、左下右上上

第 7 小关：左左左下左、左下上左右、下左左下左、左上右右右、左左右

第 8 小关：下下左左左、左左左左左、上下右上上、上右右上右、左上左上上、上下右上右

第 6 大关解法

第 1 小关：上左左

第 2 小关：右上右上左、上右上左左、上右上右右、右下右下右

第 3 小关：左下下左左、下左下右右、右右左

第 4 小关：下右上左

第 5 小关：左左右左上、左下下左左、左

第 6 小关：下右下左左、下上左右右、右上左上下、右上右右右、左上上右右、下右右右上、右右

第 7 小关：右下右下右、下下左

第 8 小关：上左上左左、下下下上左、右下左左下、左右

第 7 大关解法

第 1 小关：下右右右右、下

第 2 小关：下下左左左、左左左

第 3 小关：右右上右下、下下

第 4 小关：左左上左左、上左左上上

第 5 小关：下下上上右、上左左上右、右上左左

第 6 小关：左下左左右、左上右右左、右上左

第 7 小关：下右上上下、左上右下下、左上右上左、左

第 8 小关：右右左上上、上下上上右、上上左左左、上上上下上、上左上上右、右右右

第 8 大关解法

第 1 小关：下下右下上、下左左下左、上下上上上、下左左上右、上上下下上、右

第 2 小关：上上上上下、下右右左下、下下右右左、左上左右下、下

第 3 小关：左下下下上、左右上左下、左左左左左、上上左下左、左左左左左、上

第 4 小关：上右下下下、上下下下下、左左左下右、右右右上上、上右右右右、下

第 5 小关：左左上左左、上左上上左、上左左上右、右上左下左、上左下下下、左左上上上、左左上

第 6 小关：下右右右左、上左右右左、上右上右左、左上左下下、右右右下下

第 7 小关：右上上右左、下下下右下、左左左右右、左上上上右、左上左上左、右上左左上、左上上右左、下右下下下、左上下左下、左下右下下、左上左上上、左上右右左、上上左

第 8 小关：左左左右下、上右上右左、上右上右右、下下下左下、下右右上上、上上左左右

第 9 大关解法

第 1 小关：左下右下下

第 2 小关：左下右左下、右下上下左、上左右下左、上左左

第 3 小关：左下左左左、左左上上左、左左左左左、下左右上上

第 4 小关：右上左上上、右右上右下、左左上左

第 5 小关：下下上上上、右上右左下、右下左下左、下左上上右

第 6 小关：下左下左左、右右右右右、右上左右右、右左上右下、下

第 7 小关：左上上右左、下下上上左、上右右左右、上左左左上、下右上下左、左下右右右、右下右上右

第 8 小关：下上左下下、上下左左左、左左上上下、左上上上上、上右下左上、右左右左左、左左左左下、下下上右

第 10 大关解法

第 1 小关：右右右下右、上右右

第 2 小关：下右左右下、右上右上右、下右右右

第 3 小关：左上下左上、下左上上下、右右下左左、右下下左右、下右上上上

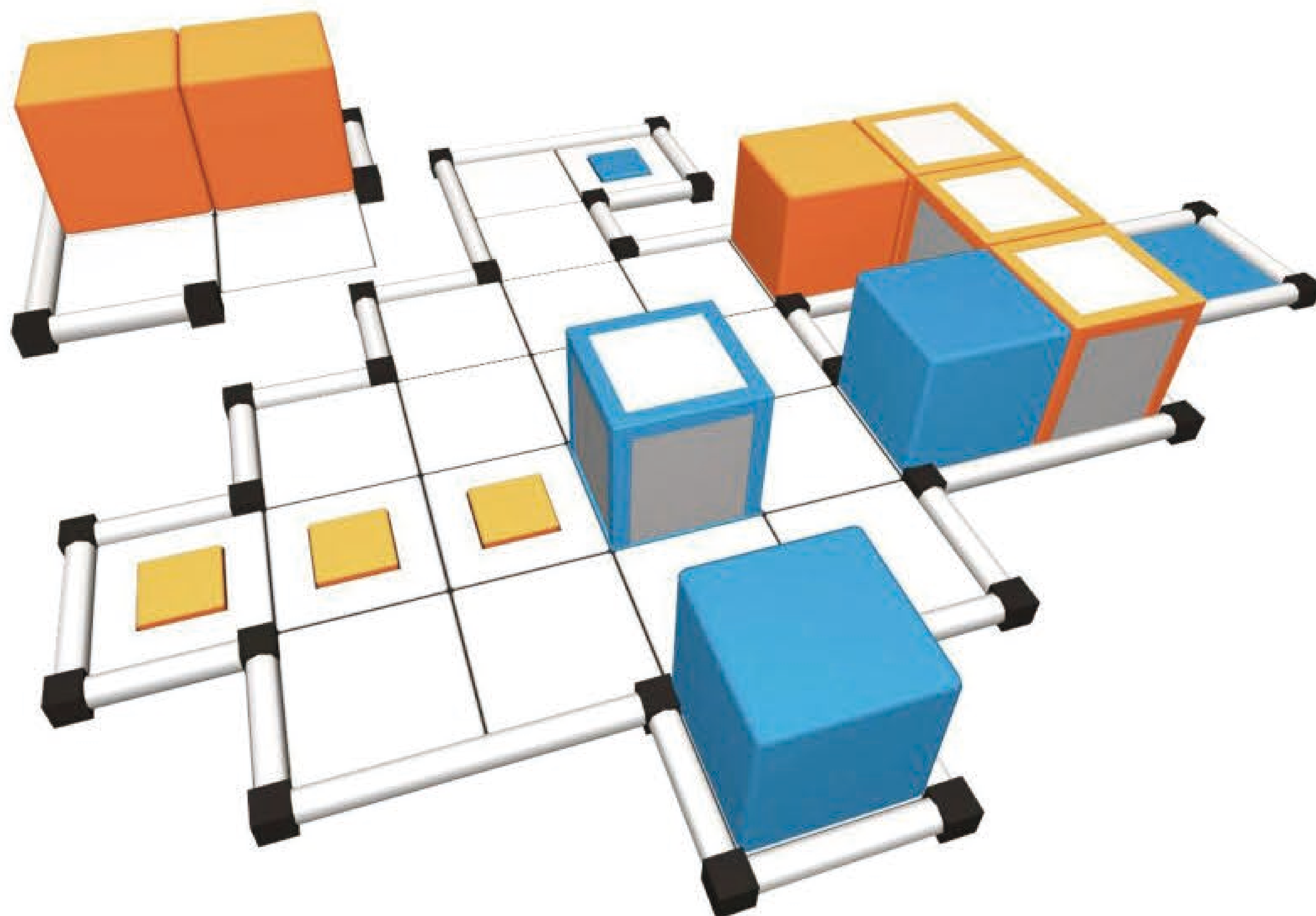
第 4 小关：下上左下右、右上右下右、右上右下右、左下右左左、左右右左上、右右右左下、右左左上上、右

第 5 小关：右下右左左、下上右右右、下上上左下、左下右右上、上下左左上、上左下上上、左

第 6 小关：右上上下下、左上上上右、右右右左右、上左上左左、左下右右右、左下左左下、右右下上上

第 7 小关：右右上左下、下下左左右、上右下右右、右右右右上、上上右左左、下下下左下、下右上右上、上左上右上、右上

第 8 小关：上右右上左、右右上右右、下右下右左、下右上右右、右上右上左、左下右右右、左上上右下、左下下下右、右下右上左、上右下下左、左上上右下、右上左下左、下右左上上、上下右上左、下左左左上、上左上右上、下右右右下、下右左下右、下左右下下





《杀手47》这个系列自从归入SE旗下后，发展稳健，同时也不可避免地在手游领域小试牛刀。于2014年推出了风格别致的手游作品《杀手GO》让不少人出乎意料，是原作风格的动作射击游戏？不是！看名字像跑酷游戏？也不是！这实际上是一款颇有策略性的益智游戏，而且伪装成了老式桌游的风格，用走棋子的方式完成暗杀任务略酷炫，更重要的是一点儿都不坑钱！今年2月，本作的完全版向PS4/PSV平台进行移植，意外增加了白金奖杯，而且是标准的奖杯神作。当然，不仅仅是奖杯迷，对新鲜体验有追求的玩家来说，本作同样具有吸引力。

文 胜负师 美编 小瑟

杀手GO 决定版	Square Enix	益智
多机种 Hitman GO: Definitive Edition		美版
2016年2月23日	本地1人	对应年龄：10岁以上
售价为PS4/PSV：7.99美元		

白金路线

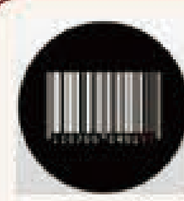
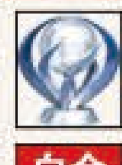
奖杯总数：17 铜杯：4 银杯：3 金杯：9 白金：1	
白金难度	1/10（无攻略3/10）
白金所需时间	3至5小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
可能错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
有无秘技	无
特殊需求	无

虽说这是一款奖杯神作，但并不意味着游戏的素质低劣，平均80分左右的媒体和玩家评价也算是在水准线以上。在没有攻略参考的情况下，玩家可以尽享游戏的特殊乐趣，比如关卡设计上的短平快，通常一两分钟就能见分晓；还有随关卡推进，逐渐丰富起来的各种要素。而且只要多试几把，熟悉敌人的行动规律以及地图上各种要素的妙用，同样可以在不长的时间里取得白金。

本作的白金路线非常简单，只需记住两点：

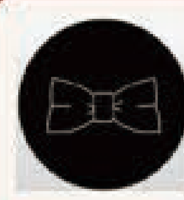
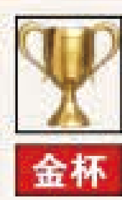
1. 按照各关卡的挑战要求，满星完成全部关卡。通关后补完少量特殊要求的奖杯即可。

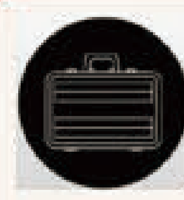
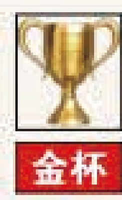
2. 全程都不要按△键进行提示！切记切记！

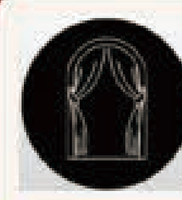
 
Agent 47 白金
解锁条件 获得除此之外的所有奖杯

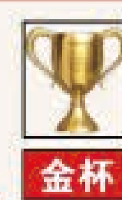
 
Game-Set-Match 银杯
解锁条件 完成第一大关的全部目标

 
Party's Over 金杯
解锁条件 完成第二大关的全部目标

 
Wedding Crasher 金杯
解锁条件 完成第三大关的全部目标

 
Deal Breaker 金杯
解锁条件 完成第四大关的全部目标

 
Curtains Down 金杯
解锁条件 完成第五大关的全部目标

 
Red-Eye 金杯
解锁条件 完成第六大关的全部目标

 
Meeting Adjourned 金杯
解锁条件 完成第七大关的全部目标

 
Litterbug 铜杯
解锁条件 在不惊动任何人的情况下投掷一个物体
获得方法 向没有敌人的位置进行投掷，在任何有投掷物的场景中都可以完成，非常简单。

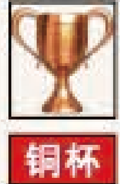





The Long Walk
金杯

解锁条件 累计走 1000 步

获得方法 游戏过程中自然取得。

Dog Whisperer
铜杯

解锁条件 同时被三条警卫犬追赶

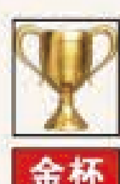
获得方法 不止一关可以完成这个条件，推荐 4-15，下文攻略中有具体解法。




Controlled Demolition
银杯

解锁条件 用一座倒下的雕像干掉三个敌人

获得方法 在 4-12 中可以完成这个条件，请参看下文攻略中的解法。

Silent Assassin
金杯

解锁条件 不使用任何提示完成全部关卡的所有目标

获得方法 惟一有可能错过造成重开档的奖杯！在游戏过程中千万不要按三角键看提示，如果不小心按了，只要不确认也不会影响奖杯的取得。




Two For One
铜杯

解锁条件 一次干掉两个敌人

获得方法 流程中可自然取得。




Flashmob
金杯

解锁条件 一次干掉五个敌人

获得方法 最早可以在关卡 1-7 取得，很爽快的一个奖杯。具体解法请参考下文攻略。




Time Waster
铜杯

解锁条件 在一个关卡中行动超过 100 步

获得方法 在任意关卡，将敌人全部消灭后，故意不去终点，来回踱步，直至奖杯弹出即可。




Creepy Crawler
银杯

解锁条件 利用秘道干掉一个敌人

获得方法 从秘道上来时，如果出口上方刚好停有敌人，就可以把他直接干掉。基本上属于流程中必得的奖杯，不用太在意。

全关卡三星完全攻略

本攻略已经将达成各关卡挑战目标的具体行动步骤详细列出，全程参考三星攻略来进行游戏，甚至可以不用看屏幕，白金时间也可以压缩至 3 小时以内！当然，这样做会失去近乎全部的游戏乐趣，推荐玩家自己先试着解解看，实在有困难再参考攻略。请按照自己的需求进行选择吧。

攻略用语说明

过关：关卡挑战仅为到达终点，只有前 5 个教学关卡没有额外挑战内容。

全灭：干掉版面中的所有敌人后过关。

不杀：避开版面中的所有敌人，不进行任何杀戮。

收集：在取得版面中收集要素“公文包”的情况下过关。

XX 步：在限定步数以内过关。

三星：一次性完成本关全部挑战项目。

爱狗：在不伤害狗狗的情况下过关，其他种类的敌人可以干掉。

速杀：第 6 章特有的挑战，利用自动扶梯干掉敌人。

向 X 投：取得物品后向指定方向投掷，吸引敌人注意力。

秘道：通过暗门进入秘道，在版面指定位置进行跳跃移动。

视角变：地图自动发生转动，造成视角变化，操作方向可能发生改变。

射击：在版面中捡到枪械后可以向特定的格子进行射击。

注：部分关卡视角为 45 度，不仅攻略参考不便，甚至无法正常用十字键操作，请用右摇杆自行调节后再输入方向指令。个别关卡的视角自动变化会影响下文中的方向表述，请以关卡开始时的初始视角为基准。



MISSION 1-1

过关 →→

MISSION 1-2

过关 ←←←↑↑

MISSION 1-3

过关 ←↓←←↑→↑

MISSION 1-4

过关 ↓↓↓→→→↑←←→↑←↑→→↓→↓

MISSION 1-5

过关 ←←↑→向上投←↓→→→↑↑←←↑

MISSION 1-6

全灭 ↑向上投↓←←↑向右投↓→→←←↑→←↑→→→↓↓↑↑↑

不杀 ↑向上投←←向右投↓→→←←↑↑→→→↑

MISSION 1-7

五步 ↑向上投→向左投↑←↑

不杀 ↑向上投→向上投←←向右投↑→↑

本关可获得奖杯 Flashmob：一次干掉 5 个敌人

↑向上投→向上投←←向右投↑→→↓←→↑←↑

MISSION 1-8

收集 →↓↓→→←←→←→→↑↑←↑↑↓↑←←→↓→↓→→

14 步 →↓↓→→←←→←→→↑↑→

MISSION 1-9

收集 ←↑↑向右投←→↓←向右投↓→→←→↑↑↑→↓

15 步 ←↑↑向右投↓←向右投↓→→←→↑↑↑→↓

MISSION 1-10

15 步 ←←↑↓↑↑向右投↓↓→→↑→↑←↑

收集 →←→→向左投↑↑↓↑↓↓←←↑←↑↓→→←←→→←↓←←↑↑向右投↓↓→→↑→↑←↑

MISSION 1-11

收集 →→→←↑↑←↑→→←←↓→↓↓↑↑→→

12 步 →→←→←→→←↑↑→→

MISSION 1-12

16 步 ←→↑→↑→↓↓↑↑←←←←↓↓

收集 ↑↓↑→↑→↓↓↑↑↑↓↓↓↑↓↑↑←←←←↓↓

MISSION 1-13

收集 ↑↑↓↑↓→↓→↑↓→↑↑向上投↓↓←→↑→↑↑

17 步 ↑↑→↑→→←→↓向上投↓↓←→↑→↑↑

MISSION 1-14

三星 ←→←↑→↑→↓↓↑↑↓↓↑↑↓↓↑↑←←→→↓↓↑↑←←↑↑←→←→←→←→←↓↑→←→←↓→↓←←

MISSION 1-15

收集 ↑←↑←←→→↓→↓↓←←↑↓↓↑↑↑↓↑←→↓↑↓↑↓↑←↓↑→↓↑↓↑←↓←↓→↓←

20 步 ↓↑↓←←↑↑↓↓↓↑↑↑←↓←↓→↓←

MISSION 2-1

三星 ←←←秘道（公文包）↑向右投↓秘道（左下）→→→↑↑↑

MISSION 2-2

收集 ↑→秘道←←↓←←秘道→←秘道→↓↑←秘道→←秘道→←秘道→↑→↑秘道↓→

22 步 ↑→秘道←←↓←←秘道→←秘道→←秘道→↑→↑秘道↓→

MISSION 2-3

收集 ↑←↓←→秘道（右上）秘道（左上）↓↓→←↑→←↓→←→↓→↑↑→↑

12 步 →→↑↑秘道（上方）↓→↓→↑→↑

MISSION 2-4

三星 →→→↑↑秘道←↑←←←↑↑

MISSION 2-5

收集 →↑←↑秘道←→秘道↓→→↑→↑←←秘道←→秘道↓→秘道↓→→↑←↑秘道←↑→←↓→秘道→↑→

17 步 →↑←↑秘道←→秘道↓→→↑→↑←↑→

MISSION 2-6

三星 →↑→↑←→↑↓↑↓←→↓↑↑←←↑←→↓←↓↓←

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

MISSION 2-7

收集 ←←←←→→↑→↑→←→↑←↑←↓←↑→←↓→↑→↓↓←→→↑←↓↓↑→↑←↑←↓←↑←↓↓↓

23 步 ←←←←→→↑→↑↓↑→↑←↑←↓←↑←↓↓↓

MISSION 2-8

收集 ↑↓↑↓→→←←↑←↑↓↑→↑←↓↑↓↑→↑↓←↓↓→↓→↑→↑↓↑←↑↑↓

30 步 ↑↓↑↓→→←←↑←↑↓↑→↑←↓↓→↓→↑→↑↓↑←↑↑↓

MISSION 2-9

收集 ↑→←↓→←↑↑→→↓→↓←↑↑↑

13 步 ↑↑→→↓↑↓→←↑→↑←

MISSION 2-10

收集 ←↑秘道（视角变）↓↑秘道（视角变）↓↑→←↓→↓→↑→↑秘道（视角变）←↑↓→↑↓秘道（视角变）↓←↓←↑←↓

26 步 ←↑秘道（视角变）↓↑←→←↓向左投↑→秘道（视角变）↓→→→↑秘道（视角变）↑↓秘道（视角变）↓←←←↓

MISSION 2-11

不杀 ↓↓→↑↓←↑↑→→→→↓↓

12 步 ↓↓→↑↓→↑↑→→↓↓

MISSION 2-12

收集 →↑↑→→↑←←↓↓↓→←↑↑→→→↑←↓←←→←↓↓←↓→→→←←←↑→↑→→→

37 步 →↑↑→→↑←←↓↓↓→←↑↑→→→←←←↓↓←↓→→→←←←↑→↑→→→

MISSION 2-13

不杀 →↑→↑←→←→←→←→→↓↓←↓→↓↑←↑→←↓↑↓↑↓↑→↑←←←↑←

29 步 →↑→↑←→→←←→←→→↓↓←↓←→→↓↑↑↑←←←↑←

MISSION 2-14

三星 ↓↓→→→→↑←向上投↑→←↓→←→↓↓←←←↑←↑→→↑↑

MISSION 2-15

23 步 ←→←→←↑↓秘道↓↓↓→←↑→←↑→←←↓←↓

收集 ←→←→←↑↓秘道↓↓↓→←↑→←↑→←↓→↑↑↓→→↑←→↓←←←↑秘道 秘道↓←↓←↓

MISSION 3-1

收集 ←↓↓←↑↑←↓↓↓↓→射击（蓝衣）←↑↑→→←→←→↓↓↑↑←→→↓↓

22 步 ←↓↓←↑↑←↓↓↓↓→射击（蓝衣）←↑↑→↑↓→→↓↓

MISSION 3-2

收集 ↓←↓↑→←↓←射击（两个黄衣）↓→→↓秘道→↓←↓↓→↓↑←↓

19 步 ↓←↓↑→←↓←射击（两个黄衣）↓→→↓秘道→↓←↓↓↓

MISSION 3-3

全灭 ←↓→←↓←→←↓←↑秘道→射击（最右蓝衣）↓射击（最右黄衣）↑↑射击（蓝色+黄衣）↓←秘道↑↑→↓↓↓→→↑→↓

24 步 ←↓↓←→←→←↓←↑秘道→射击（最右蓝衣）↓射击（最右黄衣）↑←秘道↓→→→↑→↓

MISSION 3-4

收集 ←↓↑↓←↑←↑↑→↓↑←↓↓←↑↓↓↓

18 步 ←↓↑↓←↑←↑↑→↓↑←↓↓←↓↓

MISSION 3-5

全灭 →↑←向左投→↑↑←向左投→↓←秘道←←向右投↑→↓↓↓←↓

16 步 →↑↑↑←向左投→↓←秘道←←向下投→↓↓↓←

MISSION 3-6

收集 ←↑向左投←↑↓↑→↓↓→↓向左投↑←←←→→↓↓←←←↑向上投↓→↑→↓↑↓↑→↑←←←↑↑

30 步 ←↑向下投←←↓→→→↓向上投←←↓←←↑向上投↓→↑→→→↑←↑←←↓←↑↑

MISSION 3-7

收集 ↓→→↑射击（中间一对灰衣）→←↓→↓←→←→↑→←→↑射击（黄衣+一对灰衣）←→↓←↓←↓←←↑→→↓→→

27 步 ↓→→↑射击（中间一对灰衣）→←↓→↓←→←→↑→←→↑射击（黄衣+一对灰衣）←→↓←↓←↓→→

MISSION 3-8

三星 ←→←←↑→→←↑↑→↓→

MISSION 3-9

全灭 →↑秘道↑←→↑←←→→↓↓←←秘道↑←←↑↑

10 步 →↑秘道↑←→↑←←↑

MISSION 3-10

全灭 ↑→向左投←←向上投←↑→←↑→向下投←↓↓↑↑→↑→→↓→←↑→

12 步 ↑→向左投←←向上投←↑↑→向右投→↑→→

MISSION 3-11

收集 ↑←→→←→←←→→←→←←→→↑←↑→←↓↑→↓→←↑↑秘道←

23 步 ↑←→→←→←←→→←→←←→→↑←↑→↑秘道←

MISSION 3-12

收集 ←←→←↓↓↑↓↓↓↑↑↑↓↑↓↓↑↓↑↑↓↑↓↓↑↓↑↑↓↑↓↓→→→↑↓↑↑↑↓↓↓←↓→

21 步 ←←→←↓↓↑↓↓↓↑↑↑↓↑↓↓→→↓→

MISSION 3-13

全灭 秘道↓射击（右上蓝衣）↓射击（终点上方蓝衣）↓射击（右下角蓝衣）↑↑↑秘道↓（视角变）↓↓→→↑←→→↓

16 步 秘道↓射击（右上目标）↓射击（终点上方蓝衣）↓射击（右下角头目标）↑↑↑秘道↓（视角变）↓↓→→↑→↓

MISSION 3-14

三星 →→←←↓↓↑→↓↓↓←→→→→↑↓↑↑←→↓↑←↑↑←←→→↓←↓秘道↑

MISSION 3-15

三星 ←↓←↓←↓→→←←→←→→→←↓→秘道←←↓→↓↑←↓←射击（红衣）

MISSION 4-1

收集 →↑→↓→↑↑→↓↑←←→→↓↑←↑←←↓↑←↑→→→↑

20 步 →↑→↓→↑↑→↓↑←←→→↓↑←↑↑↑

MISSION 4-2

收集 ↓→↓←↓向右投↑↑→↑↓←→↓→↓→↓←→↑→↑↑

19 步 ↓→↓←↓向右投↑↑→↑↓←→↓→↓→→↑↑

MISSION 4-3

不杀 ↑↑←←↑↑←→→←↓←→↑→↑

全灭 ↑↑←↓←↑↑↑→←↓→←←→→↑↑

MISSION 4-4

三星 ↑→↑↓←↑←←↑←↓秘道→↓↓↑←↓←

MISSION 4-5

收集 ↑↑↑→→→↓→向左投←←→↑←←←↓→↓→→←←↓←↑↑→↓↓→→→

不杀 ↑↑→←↑→→→↓→向上投←←→←←↓↓←↑↑→↓↓→→→

MISSION 4-6

收集 →→↑↑↓↓←↓→↑↑↑→向下投→←↓↓↑→↓

不杀 →→↑↑↓↓←↓→↑↑↑→向右投↓→↓

MISSION 4-7

收集 →→←→↑↑↓↑↑↑↑向下投←↓→→←↑←↓↑↓←↑

不杀 →→←→↑↑↓↑↑↑↑向左投↓←→←←↑

MISSION 4-8

爱狗 →↑↑↑→→↓→→↓向左投↑→↓↑←←←←秘道↑↑↓↓秘道→→→↑向右投←→→↑秘道←←←←←

24 步 →↑↑→秘道↑↑↓↓秘道→→→↑向右投←→→↑秘道←←←←←

MISSION 4-9

收集 →↑↑秘道←←↑↑→秘道→←秘道↑↓秘道→→←←秘道↑←↑

爱狗 ↑↓↑↓→↑↑↑↑→↓←↓秘道←←↑↑↑↑

MISSION 4-10

收集 ↑↑↑↑←→→→↓←↓向右投↑秘道←↑↑↑↑→→↓↓↓↓

17 步 ↑↑↑↑←→→→→↓←↓向下投↑秘道↑→↓

MISSION 4–11

收集 →←→←↑射击（雕像）→↑↑↑秘道↓↑秘道→→→

爱狗 →↑←射击 –(雕像)→↑↑↑↓↓↓↓←↑→↑↑↑→→→

MISSION 4–12

全灭 ↑射击（左上贝雷帽）→←↓→↑→→↓→→↓←←←←←射击（雕像）→↑↑→↑↑
同时可取得奖杯Controlled Demolition：用一座倒下的雕像干掉三个敌人

爱狗 ↑射击（左上贝雷帽）→←↓→↑→→↓→→↓←←←←↑↑→↑↑

MISSION 4–13

全灭 →→→→→↑向上投↓←→←→←→↑↑←←↓←↑向上投↓←←↑→→↑↓←←↑↑→→→→射击（随便）→

21 步 →→→→↑↑→↓向上投↑←←↓←↑向上投→←↑→→射击（黄衣）→↑

MISSION 4–14

收集 ↑→↑↑→→→→←→←→射击（雕像）↓←←↓↓↑←↑↑←←↓↓←↓→→→→→

爱狗 →→↑←↑↑→→↓→↑→→射击（雕像）↓←←←↑←←↓↓←↓→→→→→

MISSION 4–15

收集 →→→←↑→↓→↑→秘道↓→→→←↑←←↑↑↑←←↓射击（左上最远蓝衣）↑→→→→→←←←←←↓↓↓射击（红衣）

爱狗 →→↑↑↑↑→←↓→→↓←↑→↓↓←↓←↑秘道←↓→←↑↑↑←←↑←←↓射击（红衣）
同时可取得奖杯 Dog Whisperer：被三条警卫犬同时追赶

MISSION 5–1

收集 ↑→↑↓↑←↑→向左投↓↓↑↓↑↑←↑←→→→←↓←↓←←↑↑向下投↓↓↓←↑↑↓↓←

30 步 ↑→↑↓↑←↑→向左投↓↓↑↓↑↑←↑←→→→←↓←↓←←↓←←

MISSION 5–2

18 步 ↓→→→→秘道↑↑↑↑←↓↓向左投↓↓←←←

不杀 ↓→→→→秘道↑↓秘道←↓↓向左投↑↑←←←→←↓↓→←→←↑→←↑→→→→←↓↓↓↓←←←

MISSION 5–3

收集 ↑←←←↑↑←向右投↓↓→↑←→↑→→→↑←→←→↓↓↓↓←←←←→→→↑↑↓↑↑↑←←←←

不杀 ←→↑←↑←←↓←↑→↑→←→→→↓↓←↑←←←→←↑向右投↓→→→←→↓→↓←→←→↑↑↑←↑←←←

MISSION 5–4

全灭 →↑秘道↑←秘道↑↑←→→向左投↑秘道→↓↓→←↑↑←↓↑↓↑↓↓向右投↓→→↑↑↓→↑↑→↓

22 步 →↑秘道↑←秘道↑↑→向左投↑秘道→↓↓→↑↓→↑↑→↓

MISSION 5–5

不杀 ↓→↑↑→←→→↓→↑→→→↓向左投↑↓↑↓↓←↓←→↑→↓

收集 ↓→↑↑↓↑→→↓→↑→→→↓向左投↓↑↓←↓←←↑←↓←←↑↑↑→→↓→↑→→→↓↓↓

MISSION 5–6

收集 ←↑→↑↑↓←↓←←←↑→↓→←←↑↓→↑→向上投↓→↑↑↑←→→←←←←→↓→↓←←←←

18 步 ←↑→↑↑↓↓←←←←↑→↓←↑←←

MISSION 5–7

全灭 ↓→↓→↑↑←↓←↓↑↑←↓↓←向右投↓↑→↑↑↓←←→→↓↑←←↓↓↓

19 步 ↓→↓→↑↑←↓←↓↑↑←↓←←↓↓↓

MISSION 5–8

三星 →↓→→↑→↑↑↑←↓←←↓→→↓→→→↑↓↑↑←↓↓←←↓↓←←↓↑→→↓射击（红衣）←→↑↑↑→→→↓（吊灯掉落）

MISSION 6–1

不杀 ↑↓↑→→↑←←↑向下投↓←↑→←→←↓←↑

收集 ↑↓↑→→↑←←←↑→向右投←↓↑↓→→→↑↑↓↓←←←←↑

MISSION 6–2

收集 ↑↑→←↓↑↑↓→→↓↓→←→↑↑↑←向下投→↓→↑↓↓←↓←↑←←↑←

21 步 ↑→→↓↑↓→↑↑↑←向左投→↓→↓←←←←↑←

MISSION 6–3

三星 ←↑↑↑↑↓↓→→↑→→↓←←←↓←↑↑↑→向下投←↓↓↓→→→↓↑↑→↓↑↑↑

MISSION 6–4

收集 →→→↓↓↓↑←→→→↑←→

10 步 →→→↓↓←→→↑→

MISSION 6–5

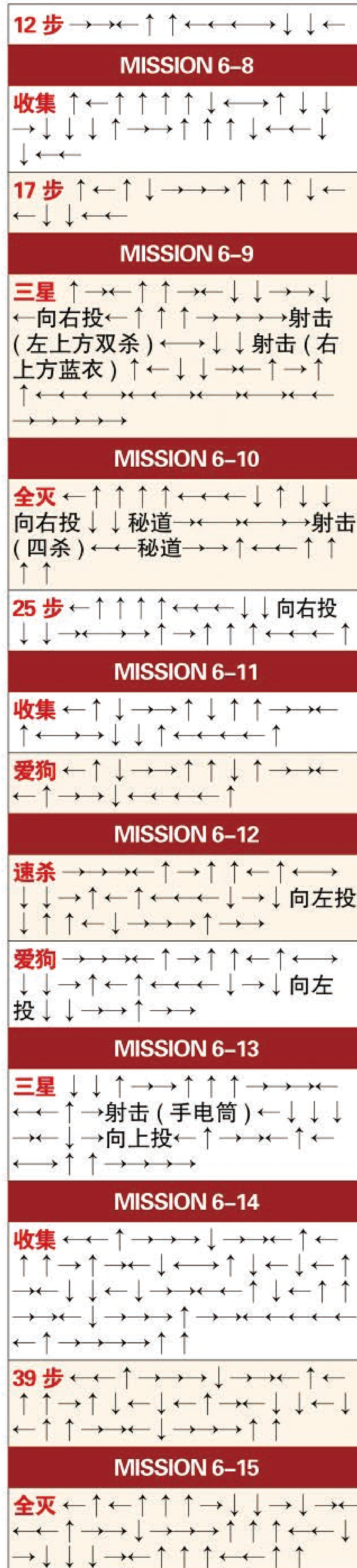
三星 ↑↑←←→→→←←←↑↓↓→→←↓↓↑←←←↑↑

MISSION 6–6

三星 →→↑↑↑↑→↓←↓↓→↑↑↑→向下投←←↓→→←↓→←←←↓←↑→←↓→→→↑→→←↓→

MISSION 6–7

收集 →→←↑↑←←←→↓↓→→→←↑↑→→←←←←←↓↓←



12 步 →→←↑↑←←←→↓↓←

MISSION 6–8

收集 ↑←↑↑↑↑↓←→↑↓↓→↓↓↓↑→→↑↑↑↓←←↓↓←←

17 步 ↑←↑↓→→→↑↑↑↓←←↓↓←←

MISSION 6–9

三星 ↑→←↑↑→←↓↓→→↓←向右投←↑↑↑→→→→射击（左上方双杀）←→↓↓射击（右上方蓝衣）↑←↓↓→←↑→↑↑←←←→←←→←→←→←←→→→→→

MISSION 6–10

全灭 ←↑↑↑↑←←←↓↑↓↓向右投↓↓秘道→←→←→射击（四杀）←←秘道→→↑←←↑↑↑↑

25 步 ←↑↑↑↑←←←↓↓向右投↓↓→←→→↑→↑↑↑←←←↑

MISSION 6–11

收集 ←↑↓→→↑↓↑↑→→←↑←→→↓↓↑←←←←↑

爱狗 ←↑↓→→↑↑↓↑→→←←↑→→↓←←←←↑

MISSION 6–12

速杀 →→→←↑→↑↑←↑←→↓↓→↑←↑←←←↓→↓向左投↓↑↑←↓→→→↑→→

爱狗 →→→←↑→↑↑←↑←→↓↓→↑←↑←←←↓→↓向左投↓↓→→↑→→

MISSION 6–13

三星 ↓↓↑→→↑↑↑→→→←←←↑→射击（手电筒）←↓↓↓→←↓→向上投←↑→→←↑←←→↑↑→→→→

MISSION 6–14

收集 ←←↑→→→↓→→←↑←↑↑→↑→←↓←→↑↓←↓←↑→←↓↓←↓→→←←↑↓←↑↑→→←↓→→→↑→→←←←←←←↑→→→→↑↑

39 步 ←←↑→→→↓→→←↑←↑↑→↑↓←↓←↑→←↓↓←↓←↑↑→→←↓→→→↑↑

MISSION 6–15

全灭 ←↑←↑↑↑→↓↓→↓→←←←↑→→↓→→→↑↑↑←←↓→↓↓↓→←↑↑↑←←↑↑

23 步 ←↑↓↑←↑→↑↓→→↓→↓→←↑←↑↑←↑↑

MISSION 7–1

三星 ↓↓→→→→→→↑↑↓↓←→←↓→↑↑←←←←←↑秘道↓↑秘道↓→→→→→→→↓↓↑↑→↓

MISSION 7–2

三星 ↑↓←→↑→↑←↓←向上投↓←→←→←↓←←←↑↑→→↓↓→↑↑射击（下方双杀）↓←↓←↑↓→↑→→↑↑↓→→→←←←↓←←↑←↑↑

MISSION 7–3

三星 ↑←↓↑↓↓←射击（左上双杀）→↑↑→↑←↓↓→→向下投←←↑←↓↓↓→↑→↓射击（双杀）↑←←↑↑→→↑←←↓↓↓→→

MISSION 7–4

三星 ↑↑↑↓↑→→↓↓→↑→↓向上投←←↑↑←↓↓↓射击（右边黄衣）↑←↑↑↑↓↓↓→↓←→→射击（远端蓝衣）←↑↑→←↑↑→→

MISSION 7–5

三星 ↑←→←←向上投→→←↑→↑←←→↓↓↓↓←→↑→↓秘道←↓→→↑↑←→↓↓↓↓←↓↑→↑↑←←↑←

MISSION 7–6

收集 ←→↑→→秘道↓↓↓→→→↓↓←→←→↑→→秘道↓↓↓↑→射击（下方雕像）←↑→→→→→

20 步 ←→↑←←←↑→→←←↑→射击（下方雕像）←↑→→→→→

MISSION 7–7

三星 →←→←←↑→↑↓↑←↑↑→←↓→向左投←↓←↓向上投↑←→←→→↑↑↑↑→→→→←←←←↓←↓→→↓→↑↓←←↑↑↑←←

MISSION 7–8

收集 →→←↑↑←↑←←→↑←↑↓↓→→↓→↑↑→向左投↓↓←←←←→↓↓←秘道↓→←→←→↑射击（红衣）

36 步 →→←↑↑←↑←←→↑←↑↓↓→→↓→↑↑→向左投←↓↓←←↓↓←秘道↓→↑射击（红衣）



武装兄弟连	Devolver Digital	动作
PS4	Broforce	日版
	2016年3月2日	本地1～4人、在线2～4人 对应年龄：15岁以上
	售价为：1480日元	

本作是由南非的独立开发团队 Free Lives 打造的一款复古型 ACT，此前在 PC 平台广受好评，3 月登陆 PS4 后也立刻成为了各服的免费游戏，供广大 PS+ 会员体验。游戏里的角色大多取材自上世纪 80 ～ 90 年代的经典动作电影，如果是对那些动作片情有独钟的影迷，一定能在本作中找到许多回忆和共鸣，支持 4 人联机的流程也非常适合约上几名好友同乐。只不过 PS4 版目前的优化较差，除了开场必有的卡顿外，游戏后期的掉帧拖慢也非常明显。希望官方能尽快更新补丁，不要让如此爽快好玩的游戏被帧数拖累、影响了体验。

文 苍穹　美编 小瑟

操作一览

游戏的操作简单易懂，□键、△键对应两种无消耗的普通攻击，注意不要记成“□射击、△近战”，因为有不少角色的攻击方式是反过来的。○键发动的特殊技在每关中有使用次数的限制，拿到弹药箱方可回复。

按键	功能
方向键 / 左摇杆	移动
←← / →→	冲刺
□ /R2	普通攻击 1
△	普通攻击 2/ 启动电梯 / 进入机甲 / 给 AI 士兵武器
×	跳跃
○	特殊技
R1	秀肌肉
Options	暂停菜单

基本玩法

本作的过关方式非常直接，大抵分为三种：①冲到关底击倒撒旦（红色有角型敌人）后乘上直升机；②冲到关底乘坐电梯或用缆绳离开；③击倒 BOSS 级敌人。我方角色几乎全部是一击即死的，而在关卡中会看到许多牢笼里囚禁着战俘，把他们解救出来后就能增加 1 条命，同时操作的角色自动切换。

PS4 版共设置了 32 名可操作角色，随着解救战俘人数的累计不断追加，最后一名角色 The Brolander 共需要救出 425 人才会解锁。除第 1 关外，开始关卡时的角色有一定随机性，而一旦在战斗中阵亡，从 Check Point 重生的角色也是从目前已解锁的人物中随机选择的。下面简要介绍全部角色。

角色简析

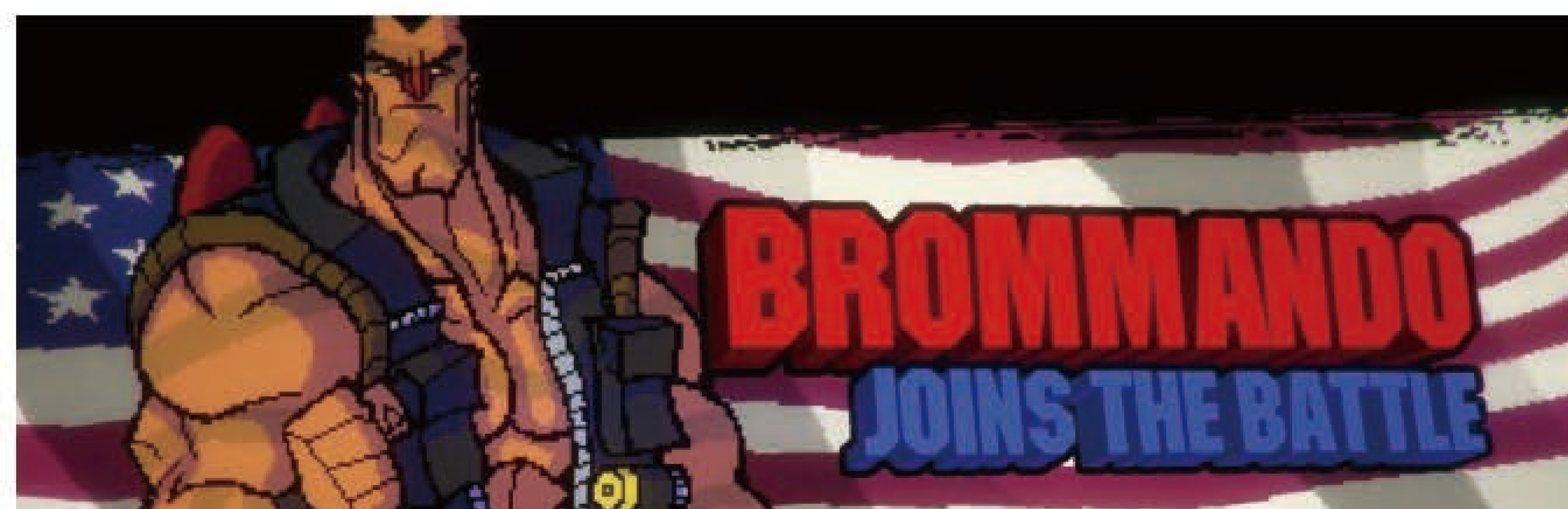


原型	兰博（Rambo）
出处	《第一滴血》系列（Rambo series）
演员	西尔维斯特・史泰龙（Sylvester Stallone）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	冲锋枪	1.5 ～ 2	12
普通攻击 2	匕首	4	1
特殊技	手雷・6	35	11

非常正统的角色，冲锋枪有着优秀的射程和射速。手雷数量足、着地后爆炸有一定的延迟时间，本身砸中人也会造成伤害或恐慌状态（其他手雷同理，后文不再重复）。



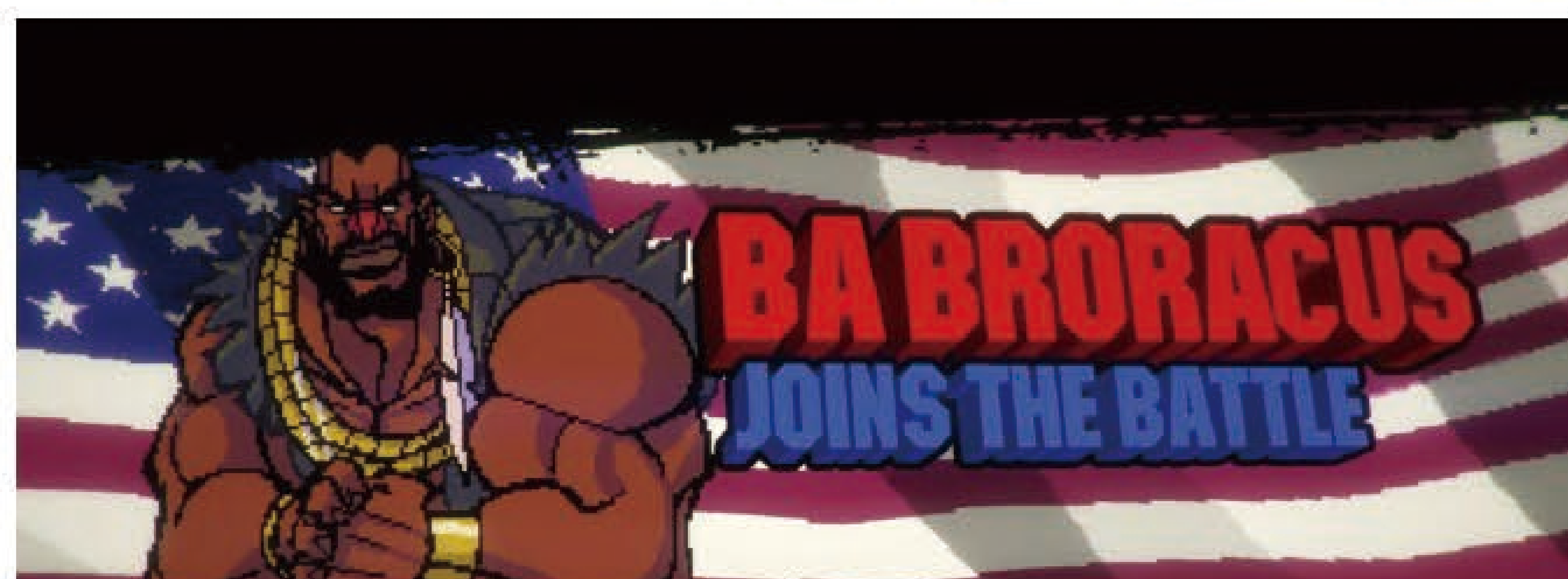


原型	约翰・梅屈克（John Matrix）
出处	独闯龙潭（Commando）
演员	阿诺・施瓦辛格（Arnold Schwarzenegger）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	导弹发射器	20 ～ 28	13
普通攻击 2	匕首	4	1
特殊技	导弹齐射・3	20 ～ 28	26

同样是传统型角色，导弹发射器射速稍慢，不过的射程长、范围广、伤害高。特殊技的导弹全数命中更是能在短时间内对 BOSS 造成巨大伤害，但注意自身并不是无敌状态。





原型	巴拉克斯（B. A. Baracus）
出处	《天龙特攻队》剧集（The A–Team TV show）
演员	劳伦斯・特劳德（Lawrence Tureaud）

TIPS 游戏中角色的原型大多来自经典动作片、枪战片、科幻片甚至恐怖片，而且名字里则全部融入了“Bro”的英文。

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	火焰喷射器	28 ～ 50	4
普通攻击 2	头槌	4	1
特殊技	燃烧手雷・3	50	11

火焰喷射器虽然射程极短，但按住□键即可连射。燃烧手雷的爆炸判定范围大，而且炸开后还会追加大范围火焰，同时令着火的敌人失去攻击欲望并持续受到伤害。





原型	科德尔・沃克（Cordell Walker）
出处	《德州巡警》剧集（Walker, Texas Ranger TV show）
演员	查克・诺里斯（Chuck Norris）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	霰弹枪	4 ～ 8	6
普通攻击 2	踢腿	5	1
特殊技	空袭支援・3	25	11



霰弹枪的火力范围成扇形，近距离子弹全数命中的伤害非常可观。发动特殊技时扔出的信号弹是没有杀伤力的，随后空降5发导弹固定从左上方朝爆炸点投射，注意导弹会对己方造成误伤！



原型	约翰・麦克莱恩（John McClane）
出处	《虎胆龙威》系列（Die Hard series）
演员	布鲁斯・威利斯（Bruce Willis）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	双冲锋枪	1	7
普通攻击 2	枪托攻击	5	1
特殊技	闪光手雷・3	—	11

双持冲锋枪虽然连射速度快，但威力和射程都比较尴尬。闪光手雷不具任何杀伤力，能让敌人在一定时间内失明并胡乱攻击，此时子弹只会伤及敌军，对我方是无效的。





原型	安格斯・马盖先（Angus MacGyver）
出处	《百战天龙》剧集（MacGyver TV show）
演员	理察・狄恩・安德森（Richard Den Anderson）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	TNT 炸药	22	3
普通攻击 2	拳击	4	1
特殊技	火鸡炸弹・3	30	3



TNT 炸药的运用十分广泛，除了丢出去外，还可以黏在墙壁、天花板甚至是敌人身上。在近身用△键扔人时，也会随手装一个 TNT 在敌兵身上。火鸡炸弹能将周围的敌人全部引过来（包括坐在机甲里的），10 秒后或再按一次○键引爆。



原型	刀锋战士（Blade）
出处	《刀锋战士》系列（Blade series）
演员	韦斯利・斯奈普斯（Wesley Snipes）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	银剑	5	1
普通攻击 2	飞刀	5	3
特殊技	空中突进・3	35	8

近战型角色，跳跃高度和加速度都优于一般人。△键的飞刀没有任何优势，不过□键的挥刀能把敌人的子弹反弹开（其他使剑的角色同理）。特殊技会向前方突进一段距离，在此过程中全身无敌。





原型	乔・德雷德（Joe Dredd）
出处	特警判官（Judge Dredd）
演员	西尔维斯特・史泰龙（Sylvester Stallone）

TIPS PS4版在每关开始后必定会卡顿1秒，很容易影响玩家的操作导致致命失误，建议先调出暂停菜单等待片刻再继续游戏。

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	手枪	3 ~ 5	12
普通攻击 2	电击枪	4	1
特殊技	遥控导弹・3	50	45



手枪的威力并不出众，优点在于子弹有制导性，可以弯一定弧度，或是在墙壁上反弹一次、以跳弹命中敌人。特殊技发射出的导弹可在 6 秒内用方向键操纵其移动，注意在此期间角色原地不动且并非无敌。



原型	詹姆斯・爱德华（James Edwards）
出处	《黑衣人》系列（Men In Black series）
演员	威尔・史密斯（Will Smith）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	袖珍枪	28 ~ 35	9
普通攻击 2	匕首	4	1
特殊技	失忆棒・3	—	16



袖珍枪发射的激光会产生一个圆形的爆炸范围，带有燃烧效果，但后坐力会让角色后退约 2 格的距离。失忆棒的效果类似闪光手雷，能让敌人陷入恐慌状态并胡乱攻击、自相残杀，子弹对我方无效。



原型	斯内克・普里斯金（Snake Plissken）
出处	纽约大逃亡（Escape From New York）
演员	库尔特・拉塞尔（Kurt Russell）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	狙击枪	5 ~ 16	17
普通攻击 2	匕首	4	1
特殊技	燃烧弹・3	20	8

射程超长的远距离狙击型角色，狙击枪子弹拥有出色的贯穿能力，在战斗中要活用这一优势才能弥补射速上的不足。燃烧弹炸开后会碎裂成 3 ~ 4 枚弹片，对敌人造成持续的燃烧伤害。





原型	终结者 T-800（Terminator T-800）
出处	《终结者》系列（Terminator series）
演员	阿诺・施瓦辛格（Arnold Schwarzenegger）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	加特林机枪	4 ~ 8	8
普通攻击 2	拳击	4	1
特殊技	金属骨骼・1	—	—



加特林机枪从按键到射出第一发子弹需要 0.5 秒的时间，虽然按住□键即可持续高速连射，但强大的后坐力也会把角色不断往后推，导致其在灵活性方面稍显劣势。变身成为金属骨骼形态后在 5.5 秒内完全无敌，而且能顶住后坐力向前移动，可以尽情对 BOSS 展开输出。



原型	机械战警（RoboCop）
出处	《机械战警》系列（RoboCop series）
演员	彼得・威勒（Peter Weller）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	半自动手枪	3 ~ 5	10 ~ 15
普通攻击 2	数据插头	7	1
特殊技	锁定射击・3	3 ~ 5	∞

半自动手枪是所有枪械中惟一一把可以按键蓄力的，蓄满后枪身的红光持续点亮，子弹数大幅增加的同时射程和命中范围也会强化。特殊技为用方向键操纵光标对当前场景的敌人进行锁定，5 秒过后自动射击，子弹会拐弯。





原型	印第安纳・琼斯（Indiana Jones）
出处	《夺宝奇兵》系列（Indiana Jones series）
演员	哈里森・福特（Harrison Ford）

TIPS Double Bro Seven共有三种样貌，分别取自“007”的三任扮演者：肖恩・康纳利、罗杰・摩尔、皮尔斯・布鲁斯南。

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	鞭子	0 ~ 7	8
普通攻击 2	手斧	4	1
特殊技	左轮枪・6	15 ~ 35	17



鞭子的判定范围很长，越远端威力越高，近距离命中时不造成伤害，只会把敌人打成恐慌状态并逃跑。用鞭子攻击场景后按住□键，可以缩回鞭子把角色向墙壁的方向拉。特殊技左轮手枪的射程堪比狙击枪，同样具有贯穿敌人的效果。



原型	艾什・威廉姆斯（Ash Williams）
出处	《鬼玩人》系列（The Evil Dead series）
演员	布鲁斯・坎贝尔（Bruce Campbell）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	双管霰弹枪	2 ~ 6	7
普通攻击 2	电锯	25	1
特殊技	电锯屠戮・1	28	1



霰弹枪能连续打出 5 排、形成一个小扇形，火力非常不错。近战的电锯不但威力强劲，还能把身边的敌人吓得落荒而逃。发动特殊技后会挥舞着电锯自动向前冲，对近身目标造成每秒 28 点的伤害，此过程中能反弹来自前方的所有子弹，效果持续 6 秒。



原型	安德森先生 / 尼奥（Mr. Anderson）
出处	《黑客帝国》系列（The Matrix series）
演员	基努・里维斯（Keanu Reeves）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	拳击	5	1
普通攻击 2	匕首 / 突进	35	1
特殊技	子弹时间・3	—	3



彻底的近战角色，□键按住即可快速连续出拳。△键配合方向键可以朝各方向使出突进，无视重力移动 7 格的距离，且能撞飞沿途的敌人，但过程中并不是无敌的。特殊技会在身体周围产生一个维持 3 秒圆形的立场，当敌方的子弹、导弹飞入立场中后会自动反向攻击敌人，但对于下落的油桶等重物无效。



原型	默菲（Murphy McManus）& 康纳（Connor McManus）
出处	《处刑人》系列（The Boondock Saints series）
演员	诺曼・瑞杜斯（Norman Reedus）& 肖恩・派特里克・弗兰纳里（Sean Patrick Flanery）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	双枪	1.5 × 2	12
普通攻击 2	枪托攻击	4 × 2	1
特殊技	支援・1	—	—



同时操纵两名角色，因此攻击伤害都是两倍的，也算有两条命。最有意思的是特殊技：如果兄弟俩任意一人死亡，按○键可以令其复活；兄弟俩都在生的情况下，按○键可以呼唤出他们的父亲 Bro Duce，形成三人同时在场的局面。兄弟俩有人死亡时，其他人会在一定时间内变成浑身发红的愤怒状态，速度和射速都会上升。



原型	弯刀（Machete）
出处	《弯刀》系列（Machete series）
演员	丹尼・特乔（Danny Trejo）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	飞刀	8	9
普通攻击 2	拳击	25	1
特殊技	飞刀连射・3	50	12



飞刀在命中敌人后会带着尸体一起飞出去，因此在对付自爆兵时比较安全，△键的近战攻击配合方向键还能前冲一段距离。特殊技为连扔 14 把飞刀，而且可以配合方向键朝正上方或正下方投掷，从而在 BOSS 战中灵活运用。



原型	柯南（Conan）
出处	《野蛮人柯南》系列（Conan The Barbarian series）
演员	阿诺・施瓦辛格（Arnold Schwarzenegger）

TIPS 靠近关卡中被俘的我方士兵、或是按下警报后从天而降的援军后，按△键可以给他们配备武器，让其冲锋陷阵。

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	剑斩	5 ~ 30	1 ~ 9
普通攻击 2	拳击	4	1
特殊技	碎地斩・5	30	10



一身肌肉的近战型角色，□键的剑斩会小跳一下，攻击带有气刃，蓄满力后（有音效提示）伤害大幅提升同时伴随着长距离的震荡波。特殊技为跳到半空中发动斩击，落地时向前方发出震荡波，跳跃的过程中全身无敌。



原型	艾伦・雷普莉（Ellen Ripley）
出处	《异形》系列（Alien series）
演员	西格妮・韦弗（Sigourney Weaver）



招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	脉冲枪	10	9
普通攻击 2	匕首	4	1
特殊技	火焰喷射器・3	20	15

脉冲枪能令敌人陷入恐慌状态，如果短时间内连续命中两次，目标在倒地后会发生爆炸，一旦爆风导致其他敌人死亡还能继续引发连锁爆炸。特殊技喷射出的火焰如同一堵移动的高墙，判定范围大、射程长。



原型	火箭人（Rocketeer）
出处	火箭人（Rocketeer）
演员	比尔・坎贝尔（Bill Campbell）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	毛瑟枪	1 ~ 2	12
普通攻击 2	拳击	4	2
特殊技	火箭撞击・6	28	4



自带火箭背包，跳跃时按住 × 键可以增加跳跃高度并延长滞空时间，适合“不走寻常路”的攻关方式，而起跳时向左右喷出的火焰也是有伤害判定的。特殊技为自动跳起向斜下方 45° 发动撞击，在半空中亦可使用。



原型	马克斯・沃克（Max Walker）
出处	时空特警（Timecop）
演员	尚格・云顿（Jean-Claude Van Damme）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	手枪	2	9
普通攻击 2	踢腿	4	1
特殊技	时间减缓・2	—	—



踢腿攻击在原地、移动中、跳跃时发动，动作都是不一样的，不过伤害不变。手枪一梭子能在 0.5 秒内打出 10 发，但无法连射。特殊技发动后能在 8 秒内令除己方以外的所有敌人、子弹等速度都大幅减缓，多人联机时能为同伴创造速杀 BOSS 的良机。



原型	卢克・德弗洛（Luc Deveraux）
出处	《再造战士》系列（Universal Soldier series）
演员	尚格・云顿（Jean-Claude Van Damme）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	自动步枪	5 ~ 8	10
普通攻击 2	踢腿	4	1
特殊技	复活・5	—	3

辅助型角色，武器和体术都没有什么过人之处。特殊技能把射程范围内的尸体复活（一次不仅限一具），敌人或此前死亡的我方角色复活后会成为 AI 同伴，紧跟着玩家移动。如果手速够快，甚至可以在死亡的瞬间复活自己。多人联机时建议走在队伍的最后，确保自己的安危以及时复活同伴。





原型	詹姆斯・巴洛克上校（Colonel James Braddock）
出处	《越战先锋》系列（Missing in Action series）
演员	查克・诺里斯（Chuck Norris）

TIPS 到达关底时出现的我方直升机，其螺旋桨是有伤害判定的，一旦碰到便会粉身碎骨。

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	榴弹发射器	15	7
普通攻击 2	踢腿	5	1
特殊技	集束炸弹・3	35	7



普通攻击就是“扔雷”，因此要合理利用地形和抛物线来作战，不能与持枪敌人和移动速度较快的异形正面硬拼。特殊技集束炸弹在第一次爆炸时是没有伤害的，炸开后会分散成 9 发，每一发都有高伤害。



原型	切丽・达玲（Cherry Darling）
出处	恐怖星球（Planet Terror）
演员	罗丝・麦高恩（Rose McGowan）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	假肢机枪	1.5	9
普通攻击 2	空翻踢	4	1
特殊技	导弹・5	35	17



右腿为假肢，因此移动速度比其他角色慢不少，赶路建议连续用△键的空翻踢。□键的机枪默认为朝下攻击，可以配合连射滞空，特殊技的导弹同样是默认向下发射的，在面对一些头顶为安全区域的敌人或 BOSS 时能发挥奇效。想向前发射必须配合方向键↓，但射击时无法移动。



原型	麦克斯・罗克坦斯基（Max Rockatansky）
出处	《疯狂的麦克斯》系列（Mad Max series）
演员	梅尔・吉布森（Mel Gibson）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	霰弹枪	14	5
普通攻击 2	拳击	4	1
特殊技	回旋镖・1	4	8



拥有散射范围最大的霰弹枪，虽然射程最短，但伤害最高。特殊技回旋镖扔出后会在远处旋转 3 秒再沿直线飞回，可以弹开子弹，但不能破坏场景。只要捡起回旋镖就能回收再利用，不过若是掉到悬崖下就无能为力了。



原型	新娘（The Bride）
出处	《杀死比尔》系列（Kill Bill series）
演员	乌玛・瑟曼（Uma Thurman）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	武士刀	5	1
普通攻击 2	飞刀	5	3
特殊技	寸拳・5	30	8

偏近战型角色，飞刀相比“弯刀”的而言射程短且没有击退效果，面对自爆兵时相对危险。□键配合方向键能在挥刀的同时位移 2 格，□ + ↑键则能使出挑空斩。特殊技发动后为冲向目标并一拳打飞，倒地的敌人随后发生爆炸，发动后角色有 2 秒的技能冷却时间。





原型	007（Double O Seven）
出处	《007》系列（James Bond series）
演员	肖恩・康纳利（Sean Connery）等

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	消音手枪	5 ~ 9	9
普通攻击 2	拳击	4	1
特殊技	多种・4	各异	各异



消音手枪可以无声杀敌，适合喜欢潜入型打法的玩家。特殊技的 4 种图标效果各异，从右到左依次是：①马提尼，喝酒后扔出酒杯，仅造成 2 点伤害；②火箭背包，向上喷射的同时朝左右两侧释放火焰造成伤害；③激光表：由下到上向前方发射 120° 的镭射光，伤害约 10 点；④头套：5 秒内变装成为恐怖分子，不会被敌人攻击（对于异形类敌人也有效）。



原型	铁血战士（Predator）
出处	《铁血战士》系列（Predator series）
演员	—

TIPS 从天而降的敌人，其头顶的降落伞也可以当做平台用来跳跃。

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	投枪	5 ~ 14	9 ~ 19
普通攻击 2	猎刀	4	1
特殊技	动态伪装・2	25	13



□键投射的标枪属于无声型武器，经过蓄力后最多可以贯穿 4 名敌人，△键的猎刀杀死敌人后还附带剥皮效果，能给附近的敌人造成恐慌。发动特殊技后 5 秒内自动对锁定的敌人展开攻击。自身死亡后 3 秒还会发生自爆，造成 25 点伤害。



原型	威廉・华莱士（William Wallace）
出处	勇敢的心（Braveheart）
演员	梅尔・吉布森（Mel Gibson）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	长剑 / 拳击	5/1 ~ 2	2/1
普通攻击 2	掷剑 / 重拳	14/4	6/1
特殊技	咆哮・2	—	6



长剑攻击的挥舞速度较慢，最好不要依赖它来弹开子弹。按△键后会把剑扔出去，如果不捡回来就只能以空手状态作战了。特殊技为大吼一声“FREEDOM！”提升自己的攻速，同时让射程范围内的敌人在 6 秒内陷入恐慌（对机械类亦有效）。



原型	里昂（Léon）
出处	这个杀手不太冷（The Professional）
演员	让・雷诺（Jean Reno）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	消音手枪	4 ~ 8	5
普通攻击 2	暗杀	9	2 ~ 8
特殊技	援护狙击・3	8	16



隐匿在黑暗中的刺客，杀人于无声无息。除了消音手枪外，△键配合方向键可以将身形藏匿到场景中（约 1.5 秒），然后突然现身刺杀敌人，这个动作能够越过平台甚至是穿墙，运用得当很有潜入游戏的感觉。特殊技为向前方发出红外线，由援护的 Matilda 负责狙杀锁定的敌人。

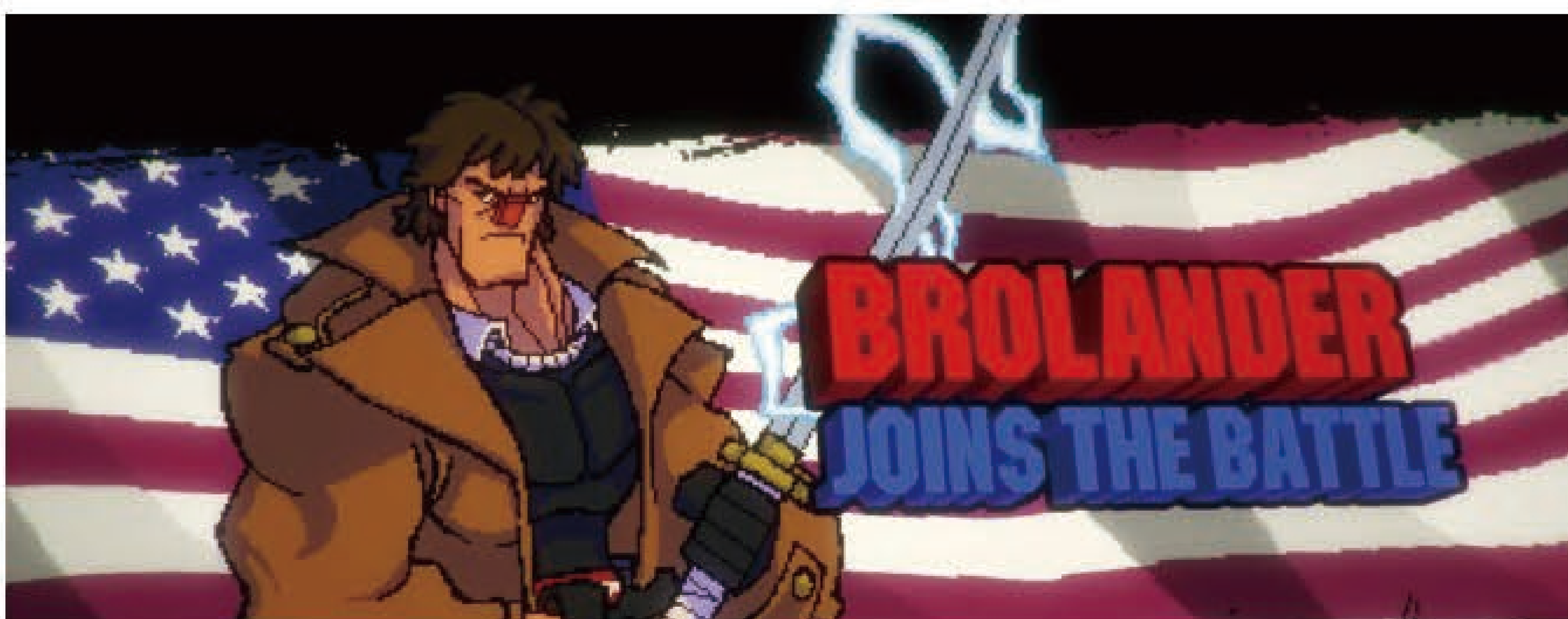


原型	雷电（Raiden）
出处	《致命格斗》系列（Mortal Kombat series）
演员	克里斯多弗・兰伯特（Christopher Lambert）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	闪电	10	5
普通攻击 2	拳击	5	1
特殊技	空中突进	20	9



□键为同时发出几束闪电，连打速度越快、连发就越快，能穿过门直接攻击到后面的目标，并会使敌人爆炸，类似“雷普莉”的脉冲枪那样形成连锁爆炸反应。特殊技的突进会抓着沿途撞上的敌人一起飞，最后再把他们扔出去，过程中全身无敌。



原型	康纳・麦克里奥（Connor MacLeod）
出处	《挑战者》系列（Highlander series）
演员	克里斯多弗・兰伯特（Christopher Lambert）

招式	武器	伤害	射程
普通攻击 1	长剑	变化	1
普通攻击 2	拳击	变化	1
特殊技	觉醒	变化	5 ~ 6

用长剑攻击时类似“柯南”，会有一个小跳跃。比较特殊的是初期特殊技使用次数为 0，需要不断用剑杀敌，才能够逐渐回复，发动后对周围释放闪电，过程中无敌。此外，每积攒 1 个特殊技，角色的移动速度、攻击速度和各项伤害都会提高。



TIPS 驾驶机甲时按×键能持续升空，吃到回复特殊技使用次数的道具就会补满飞行所需的燃料槽。

奖杯攻略

奖杯总数	9	铜杯	5	银杯	2	金杯	2	白金	0

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	10～15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

奖杯路线

相比Steam版设置的成就，PS4版的奖杯删除了“一命通关”和“Hard难度Hardcore战役模式通关”两个高难度的要求，令整体难度有所下降。但是PS4版本身存在优化的问题，游戏后期严重的拖慢和掉帧无形中又给闯关增加了一些麻烦。虽然Hard难度通关会解锁Normal难度的奖杯，但一周目救出的战俘数往往不足以解锁全部角色，而Hardcore战役模式又需要依托于角色的人数，因此更推荐三周目的打法路线：

①以Normal难度进行战役模式（Campaign），体验游戏乐趣并解锁新人物，并尽量完成限定角色才能拿到的奖杯。

②以Hard难度进行战役模式，在第二次通关的过程中必然能解锁全部32名角色。

③开始挑战Hardcore的战役模式，难度选择Normal即可。

另外，如果有靠谱的同伴联机协力的话，在挑战高难度时也可以事半功倍。若是游戏时喜欢相互陷害，就只会起到反效果了。





解锁条件 完成Hardcore的战役模式

获得方法 即标题界面菜单中的“Campaign（Ironbro Mode）”，堪称本作完美路上的最大障碍，本模式的机制和心得要点在后面做详细介绍。



解锁条件 完成Hard难度的战役模式

获得方法 Hard相比Normal难度，关卡中能解救的战俘数量锐减，同时敌人的警觉性和攻击欲望都大幅上升，再加上疯狂掉帧，导致游戏时更是难上加难。整体的打法心得同样可以参看后文。另外建议在每关开始时先调出暂停菜单等待1～2秒，让开场的卡顿过去后再游玩（尤其是后期的逃脱型关卡，1秒的卡顿极其致命）。



解锁条件 完成战役模式

获得方法 只需要打完主线的15个区域即可解锁通关奖杯，C字图标的特殊区域不用打。





解锁条件 用扔回炸弹的方式杀死1名敌人

获得方法 从第3个区域开始出现会投掷炸弹的敌人，扔出后地上会有红框提示，在其爆炸前靠近按△键捡起并扔回去，炸死敌人即可。



解锁条件 用反弹子弹的方式杀死1名敌人

获得方法 Brade、The Brode等使刀的近战型角色，挥舞刀时都能弹开子弹，推荐用这两个攻速较快的角色，靠近敌方杂兵并连续挥刀来解锁。



解锁条件 用马提尼酒杀死1名敌人

获得方法 选择Double Bro Seven发动特殊技，将马提尼一饮而尽后会扔出酒杯、造成微量伤害，砸死一般杂兵不成问题。由于出招较慢且并非无敌，建议利用高低差，从上层算好距离投掷。



解锁条件 用1枚火鸡炸弹杀死10名敌人

获得方法 选择MacBrover，推荐在第2个区域的第1小关，途径Check Point后有一辆运输着敌兵的卡车驶来，再前进少许还会天降伞兵，数量足够。



解锁条件 狠狠揍撒旦一拳让他爆炸

获得方法 选择The Brode，用特殊技命中关底的撒旦，对方倒地后爆炸即可解锁。



解锁条件 用Brommando把撒旦扔下平台

获得方法 选择Brommando，靠近关底的撒旦后用△键将他投掷出去。此奖杯有部分玩家反映无法顺利获得，也有报告说用其他角色也能解锁。建议往平台右侧没有障碍物的区域扔，撒旦若是没有直接跌落深渊，而是砸到其他平台上有可能无法获得奖杯。

Ironbro模式心得

模式机制

①每关开始时的初期角色以及关卡中解锁的角色顺序都是随机的，全员解锁后关卡中就再不会出现战俘。②任意角色死亡后，直到通关都无法再令其复活。也就是说，玩家必须用这32名角色打通战役模式。一旦有人战死，即使选择重开关卡甚至是退回游戏主菜单，都无法让已死的角色复活，只能退回PS4的主界面关闭游戏再重新进入，这样才能避免角色的死亡。

TIPS 通关后在白宫里是否用炸弹杀死总统会导向两种不同的结局，而Hard难度通关后还会有耶稣现身的新结局插画。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

基本思路

鉴于本模式的苛刻条件，安全成为了闯关时的首要前提，选择的战术也必须因人而异、因地制宜。玩家在通关两周目后应该已经对关卡的构成较为熟悉，结合系统选人的随机性，在开始关卡时不妨通过反复重开的方式来“刷人”，直至选到一名适合本关的角色。在攻关的过程中谨记“安全”和“避战”两大原则，由于要反复重开关卡甚至是重启游戏，故“耐心”也是必不可少的。

角色分工

由于流程后期众多异形爆炸时都会溅出酸液，这也让一众持剑的近战型角色受到了限制。而像 The Boondock Bros 在死掉一个人后还有机会复活，能增加玩家的容错率，在此模式的重要性大幅上升。对于有 BOSS 战的关卡，刷到合适的角色更是至关重要。总之玩家需深刻了解角色的特性，分工明确才能够顺利过关。



跑酷组

Brade 的移动速度快、Brocketeer 的跳跃高度高且能够滞空、Mr. Anderbro 则能凭借无消耗的空中突进快速移动，这些都是“跑酷”的不二之选。闯关的方式是尽可能以攀墙、冲刺的方式，找到敌人数量最少的一条路径通过。

强突组

Brominator 的能维持 5.5 秒变身、Mr. Anderbro 的子弹时间可以持续 3 秒，用他们特殊技的无敌效果强行通过敌人密集的区域，直接冲向终点有时反倒是最安全的战术。此外，在有敌方机甲的关卡，直接冲到其上方按△键把驾驶员揪出来，就能够凭借机甲的强大能力顺利闯关了（飞行时注意燃气槽，一旦从过高的空中坠落，驾驶员会强制从机甲中跳出来）。

潜入组

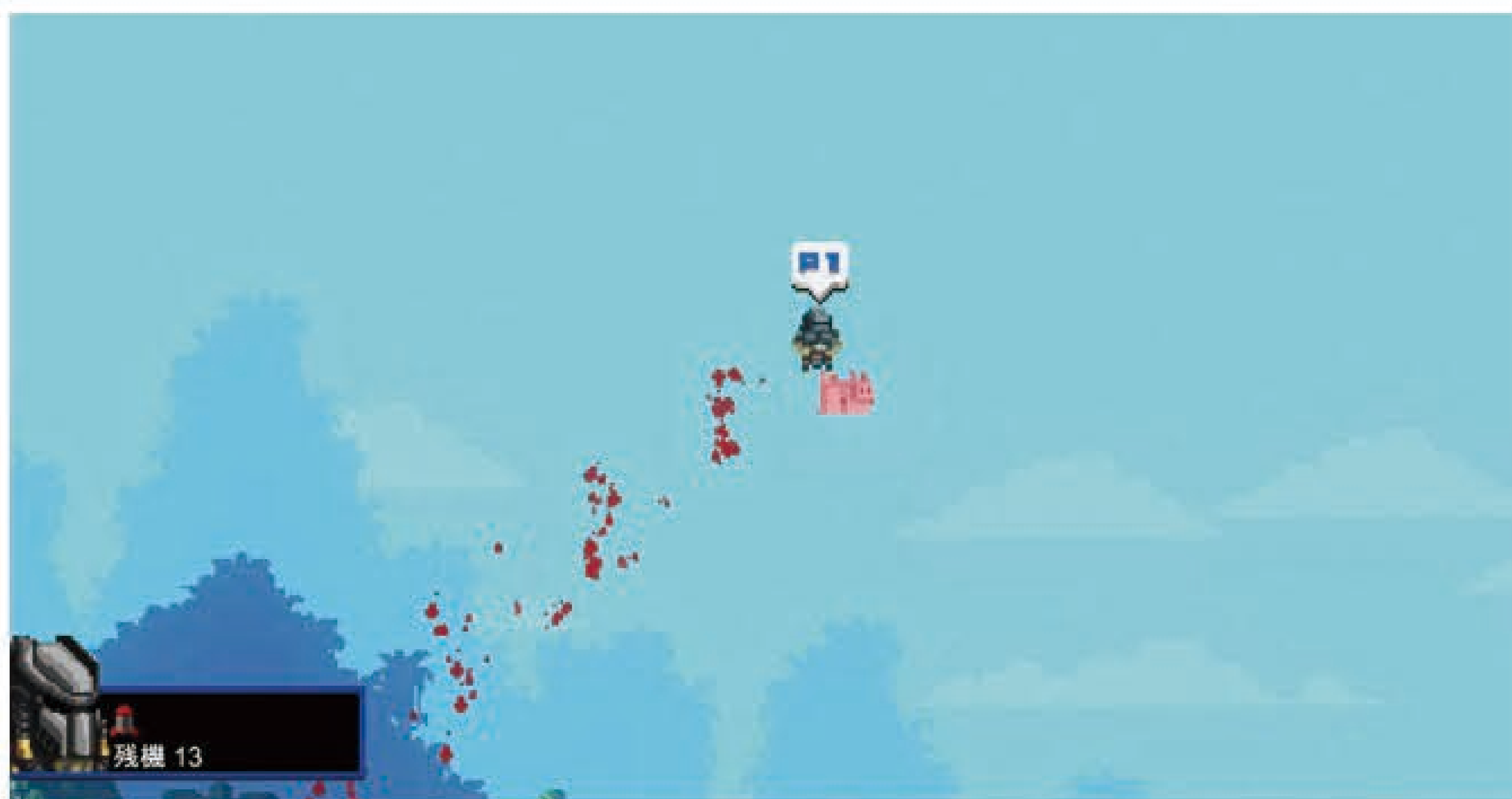
Double Bro Seven、The Brofessional 都有消音手枪，The Brodator 的标枪能无声杀敌，不会引起敌人的注意，这些角色都很适合秘密潜入的打法。

挖地组

B. A. Broracus 等挖土效率高的角色。不要觉得让这些“荧幕硬汉们”钻地是什么羞耻的事情，毕竟安全第一，在天空中有敌方炮击的关卡，“地道战”无疑也是最安全的。但挖地时要时刻留神头顶有无落石或油桶，等爆炸平息后再继续前进，切勿心急。此外，挖地战术对于部分 BOSS 战也能起到奇效，让 BOSS 跌落深渊就会直接削减掉整条血槽，无需与它们慢慢缠斗。

飞天组

适用于场景中有猪的关卡，先用重开的方式刷出一个近战攻击是匕首的角色，杀死小猪再站到它们身上，然后连打△键，猪就会因为受创判定连续浮空，如同一条“飞毯”直接送玩家抵达终点。



BOSS 战推荐打法

区域 2、3：Terrokopter 和 Terrorkanon 的攻击套路都比较单调，用 Brommando、Brochete 找准时机以特殊技连发的方式可以快速秒杀。

区域 5、8、15：Stealth Tank 和 Sky Fortress 以及 Super Satan 的第一形态都是适用于“挖坑战术”的 BOSS，先设法打通其下方的区域，然后确保自身的安全，耐心等待对方摔死。

区域 6：GR666 会无限复活，对付他的方式惟有打落悬崖。在本关能够抢到机甲，BOSS 的所有攻击都对其无效，因此只要驾驶着机甲抵达 BOSS 区域就可以凭借强大的火力轻松压制对方了。

区域 7：Megacockter 的战斗分为两个阶段，垂直阶段专心爬楼即可，到第二阶段才能用场景中的燃料罐对其造成伤害，打法比较模式化，没有什么投机的技巧。

区域 9、14：Rail Fortress 常规打法较为漫长，与 The Heart of the Hive 的战斗则会受到大量杂兵干扰。前者建议刷出 Bro Dredd 后用特殊技遥控导弹炸开侧面的墙壁，然后再发射命中中央的操作台即可收工；后者同样是以 Bro Dredd 的遥控导弹来直接攻击目标。

区域 10：Terrorbot 侧面的火力很猛，但头顶是其盲区，以 Cherry Broling 向下射击的同时能浮空的特性，可以生生把 BOSS 屈死。

区域 11：Acid Crawler 之后也还会再遇到，打法出奇的简单——挖条地道直接攻击它埋在地里的身体，这样也不用担心其嘴里喷出的酸液。

区域 12：Humongocrawler 在咆哮的时候只会把玩家不断推开，并没有实质性伤害，因此长射程角色不妨在此时展开远距离攻击，但是要小心头顶掉下的落石。用霰弹枪的角色可以直接挖一条地道，到 BOSS 下巴的位置连续喷射，也非常安全。

区域 13：Terrorkrawler 在关卡流程中会几度现身、吞噬场景和玩家，不过它出现的位置和行动轨迹是固定的，因此多背版就不难通过。最终正面交锋时打法和区域 11 的 Acid Crawler 类似——挖好地道猛攻身体。

区域 15：Super Satan 的第一形态用“挖坑法”坑死，就能直接跳过会变火龙的第二形态进入追逐战环节，追逐战最后直升机坠落时注意不要主动跳下。最终形态的受创判定点是整个头部，攀爬 BOSS 的身体上去攻击，并注意躲避它口中喷出的火焰即可。一旦天降火雨，就跳下来打穿 BOSS 的身体、进入其中躲避。最终阶段 BOSS 会扔出大量的炸弹，此时只要保持在头部下方，爆炸判定会慢慢把它自己炸死，简直智障……



TIPS Ending过后在撒旦的坟墓前可以按□键对着墓碑“放水”，并通过左摇杆控制方向。

AWAKENING

CALL OF DUTY BLACK OPS III

COD 黑色行动Ⅲ	Activision	主视角射击
多机种 Call of Duty Black Ops Ⅲ		美版
2015年11月6日	本地1人，在线1~18人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

文 华尔兹 编 纱迦 美编 anubis

经过了几个月的等待，名为德语的 Der Eisendrache 地图终于与玩家见面。T 组这次将玩家丢到了一座神秘奇幻的城堡中，这里不但可以看到与之前地图相关的种种元素，更有与杖不相上下的强力武器：远古之怒（弓箭）大放异彩。此外剧情还揭开了一幕幕不曾提起的惊人内幕，玩到后面总能让你瞠目结舌。和以往地图一样，制作组准备了海量内容等待玩家去挖掘，下面就由笔者带大家一一挖掘隐藏在本张地图中的奥秘。

注：本 DLC 同样经过了官方汉化。按照惯例，对一些与玩家传统叫法不同的翻译，本文仍以传统叫法为主。

基本要素

饮料机

地图中 6 台饮料机的地点全部固定。不过除此之外图中还有随机饮料机点，玩家可以获得随机的额外饮料。包括“上弹全身发电”的樱桃饮料以及“遭到敌人攻击后自动定身对方”的蜘蛛饮料。

饮料机	价格	位置
快速救人	500（单人）、1500（多人）	出生点楼上的屋子里。
厚血	2500	出生点附近上方洞窟附近，这里连接着出生点与金字塔地带，开启电闸后可以到达。
快速上弹	3000	控制室内，连接金字塔房间的地带附近。
快跑	2000	电闸房，大刀右边就能看到。
双倍射速	2000	下方庭院，相邻出生点的位置。
三枪	4000	出生点与上方庭院相邻的区域。

升级装置

这次的升级装置（Pack-a-Punch）会在 3 个点随机出现，起初会呈现破碎状态，玩家需要对着碎片按下□ /X 键后才会激活。

三个升级点分别位于：

1 火箭发射台上；

2 地下金字塔附近；

3“死亡射线”装置旁边；

三个点升级一次要 5000 分，2500 分再次升级可以增加一个额外属性（但是不加子弹）。玩家可以从墙上绿灯提示来判断升级所在的点。

组合武器

这张地图只有两种组合装备：“火箭盾牌”和新的“DG-4”。游戏中组合装备的工具台有一共三个点，玩家可以根据自己的喜好来选择组装的点，三个点分别位于：

组合点 1：地下金字塔处正对面的工作台；

组合点 2：中央控制室龙头附近；

组合点 3：下方庭院上台阶的小房间内；



火箭盾牌

盾牌作为组合装备中最受欢迎的装备，在这张地图也同样是不可或缺的。这次拿齐盾牌配件可以说是非常简单，三个配件可能会在三种位置出现，不过大体就在一个区域中，不难找到：

部件 1：下方庭院的几个箱子角落，或者楼上的台阶处；

部件 2：上方庭院的箱子角落或者弹射点附近，也有可能出现在钟楼里；

部件 3：金字塔房间，玩家首先需要将金字塔四个点踩成无重力状态，之后往上看，这个配件会在墙上出现，也有可能在中央区域的金色滕纹上。这个配件会发光，仔细观察不难找到；



DG-4

预告片中的大杀器，实际使用效果同样非常带感。在获得后可以同时按下 L1+R1/LB+RB 拿出，按下 R2/RT 键会使出和多人模式一样的击地攻击，可以将范围内的丧尸全部弹飞。按 R2+L2/RT+LT 放在地上会持续产生大范围电流攻击敌人，非常强力。将 DG-4 放在身边救人是比较常用的战术。将其放下使用完后记得收回。DG-4 有使用时间限制，一旦用完就要充电后才能再用。充电方法为不断杀死丧尸。

DG-4 三个部件需要用特定的方法获得，具体如下：

部件 1：第一次杀死大老爹后出现，玩家要快点去拿，否则会消失。错过了也不用怕，下次再杀死大老爹即可；

部件 2：开启死亡射线后出现在空中，玩家需要利用下方庭院的弹射台从空中拿到这个部件。

部件 3：先用传送机去火箭发射点，在这里火箭即将发射倒数的时候，发射台下面会有一个机关按钮变绿，按下后赶快往传送点跑，传送点旁边的指示灯会变绿，三个全部变绿的情况下按下□ /X 键即可拿到最后的配件。

大老爹（Panzersoldat）

10 波左右出现的 BOSS 级敌人，与《起源》地图“大老爹”稍有不同，新版没有以前的飞爪攻击，不过取而代之的是远程发射让玩家暂时眩晕的武器。近战分为普通攻击和火焰喷射器两种。喷射火焰时 Panzersoldat 会一直追着玩家持续造成伤害，遇到这种情况一定要不停跑动来避开。

大老爹的弱点依然在面部，玩家对着面部点持续攻击可以将其速杀。还有个简单的办法就是开“死亡射线”陷阱，这个机关会把大老爹定在空中任玩家宰割。后期有了升级后的雷弓或者 DG-4 都可以直接将其定身干掉。



地图打法解析

整体战术

这张地图整体不小，好在整体四通八达，玩家去每个区域几乎都可以互相串联，这个设计非常棒。玩家在熟悉地图后穿梭任何区域都可以做到游刃有余。

初期建议玩家用缆车刷出双倍分数刷分，之后从右边出发可以提前喂一只龙。在双倍射速那里可以买到一把霰弹枪——KRM-262。升级改造以后非常强力。开电闸后所有盾牌部件就都齐了，接下来用几波的丧尸就能喂龙完毕获得弓箭。

由于弓箭可以通过向地上射来发生爆炸，轻松秒丧尸解围，所以即使被围也风险不大，玩家即便不特意留丧尸也可以满场跑。留短腿丧尸意义不大，因为玩家每到新场景都会重新刷出一只新的来，所以不如多留几只让它们慢慢走。

地图中大场景不少，绕丧尸都很方便，其中上方庭院、地下金字塔、火箭发射地（即将发射时就用跳台走人）、“死亡射线”机关处都是可以绕丧尸的地方。尤其金字塔内部，由于会时不时进入无重力状态，所以特别好打。

地图解析

缆车站

玩家的出生点，在面前可以获得一个电池，这个可以用来呼叫缆车，电池一次只能拿一个，可以随机从战场中刷出来新的。缆车会为玩家随机带来一种奖励，包括子弹、双倍、爆头、爆弹。

在出生点地上还能找到一个弹射终点开关（Wundersphere），这个点开启后可以直接从火箭发射点来到这里。

楼上的屋子里有“快速救人”的饮料，单打可以自己复活，仅限三次。快救饮料另一侧开门上去的土坑地道上去一路开门可以到上方庭院。

出生点上方的门通往金字塔区域，在开电闸前无法通行，开电闸后这个路口有厚血饮料。

在右边用 500 分开门可以开启通往下方庭院的悬崖区域。

悬崖区域

这里一侧墙上有 KRM-262，大门前还有泡泡糖机与“双倍射速”饮料。有了弓箭以后大门上方的点可以用弓箭射开拿到虚无弓的第一个部件。用 1000 分开大门后即可进入下方庭院区域。这个大门本身还是个陷阱。

下方庭院

在下方庭院可能出现随机的抽奖箱，这里有第一个获得弓箭用的龙头石像。这个区域可以找到一个火箭盾牌部件。上一个台阶后有弹跳台落点，玩家可以用上方庭院的弹跳装置来到这里。上面一个小屋子里有一把 Vesper 可以买，这里还有一个随机饮料机的机器。另一侧的小屋墙上则有 L-Car 9，这里还有工作台，另一边则是弹射点，这里的点对应“死亡射线”机器城墙上的落点。这里继续一路往上可以通往上方庭院，不过目前电闸还没开，开启电闸后从龙头下方的地道则可以直接去金字塔区域。初期玩家只能从二楼花费 1250 分打开挡在那儿的障碍物前往居住区域。



居住区域

这里就是萨曼莎、马克西等人的住所了。床附近可以找到一把 KN-44。这里还有随机饮料机。从多个骑士所在一侧再花费 1400 分可以进去城堡电闸房。

电闸房

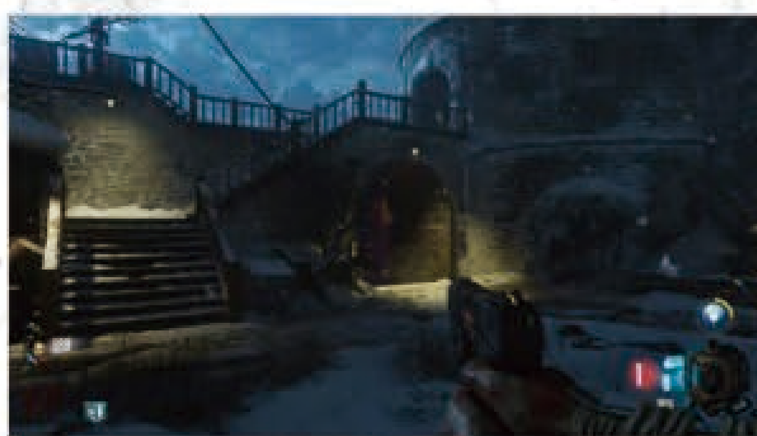
电闸房是游戏最中心的区域。将电闸拉下来之后整个地图会全面畅通。这里墙上还有大刀可以买，此外还有“快跑”饮料机。骑士那里右边的门花费 1500 分可以去控制室二楼，不过初期没必要花这个钱。拉电闸后一侧开门即可前往有“死亡射线”机关的地带，从这里城堡城墙外侧也可以直接前往控制室。

“死亡射线”机关点

“死亡射线”陷阱可以消费 1000 点启动，会对整个区域范围雷击，玩家同样会受到伤害，可以躲在弹跳器附近避免。由于有死亡射线陷阱，这里对付成群丧尸还有 BOSS 都是不错的点，这里还有抽奖箱以及升级装置，较为适合持久战，情况不妙可以直接用弹跳走人（需要在火箭发射台那里提前开启）。

上方庭院

从“死亡射线”陷阱点另一边可以来到这个上方庭院，这里墙上有一把 Kuda：1250 分，另外一边则是 Vesper。上方钟楼用弓箭可以找到隐藏点。钟楼本身关联一个彩蛋内容，后面会提到。上方庭院场地相对也比较广阔，有弓可以绕丧尸。这里下方可以进入隧道，上楼梯则可以进入中央控制室。



隧道

打开 1000 分的障碍物后进入隧道。这里的场地与做虚无弓的步骤息息相关，玩家后面应该会很熟悉。往下走则直接看到三枪饮料，从这个点直接可以到达出生点的快速救人饮料点，这里也是出生点的另一条路线。由于隧道空间比较小，玩家如果没有弓在手，一定要小心谨慎。

中央控制室

控制室与地图中的三个点相邻，分别是上方庭院、下面的金字塔场地以及开门后的住宅区。控制室内有工作台，上方就是这张地图第二个喂龙点。另外一边则是 3000 分一瓶的快速换弹饮料。

开了电闸以后就能从一侧下地下金字塔区域了。

地下金字塔区域

从控制室下来沿途可以看到躺着的骑士，这里是拿初始弓箭的地方。继续往下会发现地图还在下方隐藏着一个巨大的场地。

玩家初期只能从中央控制室下楼来到这里。开电闸后从下方庭院以及出生点都可以找到相邻这里的路，非常方便。

地下有着类似月球地图中的金字塔仪器。这里玩家踩在地上小石板一段时间后机关会彻底发亮被激活，全部石板都踩完后即可启动无重力模式，之后玩家在该区域每隔一段时间就会进入这个状态。

这里还有第三个喂龙的点以及工作台。中央区域的一侧有升级装置，中央的点可以直接弹射到上方庭院。进入无重力状态后踩下墙上的 6 个方格，这样可以从墙上花费 1800 元买到一把 BRM，关系到一个奖杯的获得。

金字塔区域另花费 1500 分可以开启传送点所在的区域，这里花费 500 可以直接前往火箭发射点。



火箭发射点

传送完毕后，这里是大片的发射场地，场地每隔一段时间就会进行一次发射倒计时，玩家一定要在倒数结束前回到传送器所在的屋子或者弹射离开这个场地。

发射点门口有传送终点可以开启，玩家可以从“死亡射线”机关处直接来到这里。另一边的弹跳台如果玩家在出生点启动过后则可以直接前往那里。

该区域还有 1000 分的地雷买，在上面则是升级装置的第三个点。

发射点场地范围较广适合战斗，不过每隔一段时间的火箭发射比较麻烦。玩家要迅速离开战场，如果躲进传送点的屋子，被火箭喷射死的丧尸会随机生成着火、电两种新的类型。

隐藏要素

弓箭的获得方法

这张地图中最重要的元素就是弓箭“远古之怒”，它拥有范围爆炸效果，攻击力高、范围广，还不会对玩家造成伤害，是非常强大的武器。有了弓箭后地图整体难度会下降许多，具体获得弓箭的方法如下：

游戏中有三个龙头石像，分别位于：

1. 下方院子抽奖箱附近；
2. 控制室内有工作台的墙上；
3. 地下区域的金字塔附近；

与监狱地图类似，玩家只要在龙头石像附近杀丧尸便可将其召唤出来，在龙附近每杀一个它便会吸收并吃掉，玩家要喂饱龙后其便会变成石像消失，喂龙过程中注意龙每次吃丧尸会有一个时间，在一段时间后再杀丧尸。龙吃够丧尸会石化毁掉，将全部三头龙“喂饱”后即可前往骑士尸体那里拿到弓箭。



弓箭升级综述

弓箭不仅强，还可以升级，升级后子弹增加并且威力更猛。游戏中一共四把属性弓箭，分别对应雷、火、虚无、狼四种。其中最强的是雷弓，范围广威力强，蓄力后的暴风雷可以让敌人无法近身，升级也不难。其次是狼弓，多只狼范围攻击，蓄力后可以减慢敌人的移动速度。火弓会生成岩浆燃烧敌人。亡灵弓蓄力后会生成召唤空间召唤出虚无攻击敌人，不过攻击效果发力比较慢。

弓箭属性升级需要一些特定的步骤，过程无法同时进行，玩家开始第一步后就只能做该属性弓的任务，如果要换升级则需要重复第一步骤拿第一个属性配件，不过升级的进程会保留。比如火属性的弓箭做到第三个步骤，想做雷弓的步骤则需要重新去“死亡射线”那里拿第一个属性部件。如果想再继续做火弓升级则需要再次从钟楼那里拿到火属性的第一个部件，之后则可以继续从第三步开始。



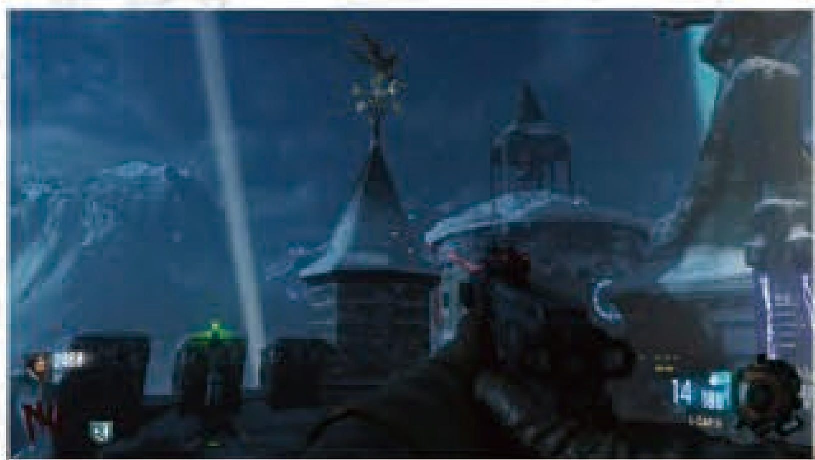


特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

雷弓升级方法

第一步

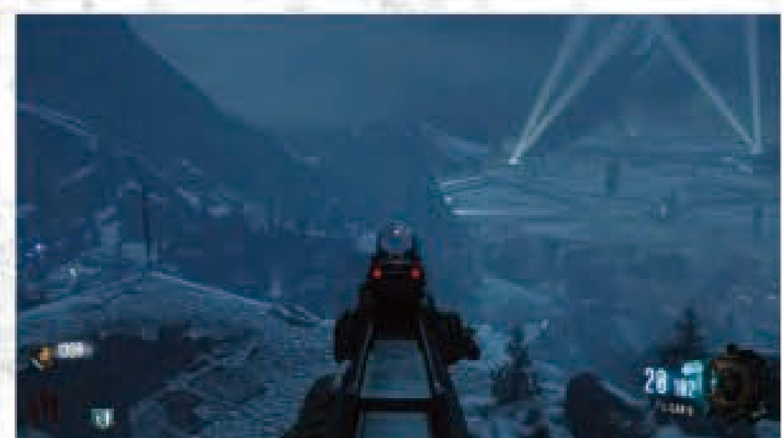
首先按照上文喂龙头的方法获得弓箭，之后前往“死亡射线”机关处对着上方的风向标射箭。部件会从墙中出现。



第二步

拿到配件后要在地图中找到三个易燃点，用弓箭点燃，三个点分别从以下区域可以射到：

1. 双倍射速附近（图）；



2. 死亡射线机关城墙上5个屏幕电脑附近（图）；



3. 火箭发射点附近（图）；



玩家要射的三个点位置比较远，比较考验玩家的射箭技巧，部分点需要玩家将箭准星抬高才能射到。其中双倍射速那个最考验技巧，有个比较简单的办法是站在死亡射线机关附近的城堡处瞄准黑烟的最上方。熟悉以后不难。

第三步

全部点燃后回到金字塔处，将这里踩成无重力状态。此时墙上会出现叶子形图案，一次性将所有叶子图案踩完即可完成这步。踩全部五个叶子图案需要玩家绕着墙上跑一圈，比较简单的办法就是贴着墙一直走即可，遇到内角就拐进去，按住奔跑键即可，走完一圈正好踩下全部叶子图案。

第四步

完成上一步后地图会出现三个闪光点，分别位于：

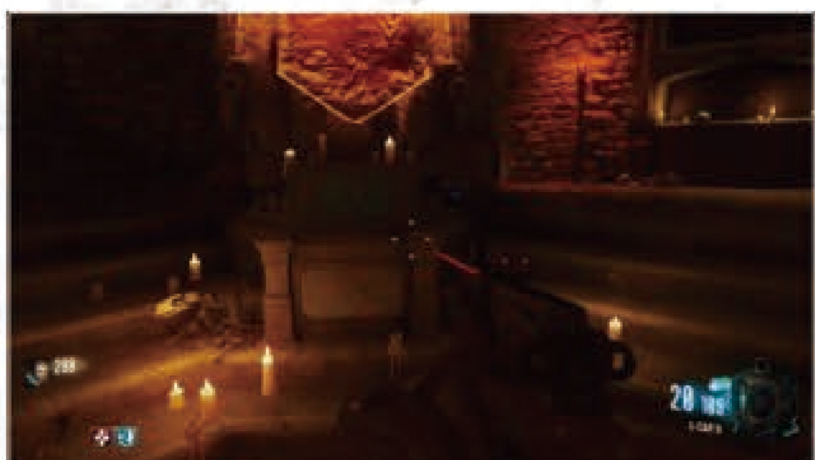
1. 下方庭院有弹跳器的小房间；
2. 上方庭院钟楼内部（别上楼）；
3. 火箭发射点；

玩家需要在这三个点附近杀丧尸给点充能，充能完后这个点会变成带电状态。对着点用弓蓄力，这样弓箭会带着雷电效果。玩家需要用此状态下的箭再次射第二步的三个点。如果没射中就重新去充能点拉弓带电。三个电流点分别对应之前三个要射的位置。

三个点再次射箭完成后再去死亡射线机关的风向标那里，对着风向标下面按□/X键把元素交上去，等一会儿部件就出来了。

第五步

拿着部件去金字塔，将其放在雷属性的碑文上杀丧尸充能，充好后将弓箭放上去即可完成雷属性的升级。



狼弓升级方法

第一步

狼弓升级难度相对最低，可以最早完成。首先按照上文喂龙头的方法获得弓箭。接着找到地图中的四幅油画。油画分别位于：

1. 庭院钟楼内部；
2. 萨曼莎屋子附近多个骑士盔甲处；
3. 控制室二楼墙上；
4. 上部庭院打开三枪饮料的点（虚无弓主要步骤的地方）；

玩家调查油画时会有特殊音效，并闪现双头狼的图案，四副油画位置固定，但是调查的顺序每次随机，玩家要按顺序调查才能全部点亮。正确的顺序会有竖琴的音效，并且图案不会消失。四副画全部点亮后回到金字塔处与躺着骑士的那条道路门口，便会从狼图案墙中出现狼元素的部件。

第二步

利用传送机前往火箭发射点，在这里的山顶上可以看见一面旗子，用弓箭射旗子后会有一个骷髅部件从山下滚下来。拿着部件准备开始下一步。



第三步

回到金字塔处，对着狼石碑右边的骷髅按□/X键即可召唤出狼灵。跟着狼灵走它会在一处停下来挖地，这个地点就是吸魂点，玩家需要杀丧尸完成吸魂。一个点吸魂完毕后继续跟着狼走前往下个点继续吸。如果过程中狼消失找不到了，这种情况下需要开始下一轮，再去调查一下墓碑旁的骷髅继续。全部吸魂完毕后狼会回到金字塔。

第四步

之后在金字塔区域踩出无重力状态，这里墙上有一个缺口，跳起沿着墙跑，对着缺口上方狼图案射箭（切记不是对着洞里射，是对着上方两个狼头图案射）便会生成平台。在平台上对着洞按□/X键，骷髅会给玩家最后的元素部件。

第五步

将元素放在碑文上进行最后的升级，在这里杀丧尸即可，充满后将弓放入进化。这样即可拿到狼弓。

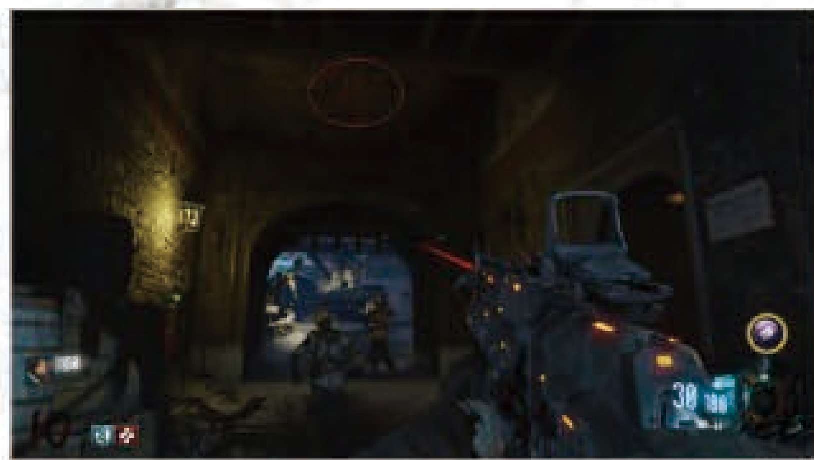


特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

虚无弓升级方法

第一步

首先按照上文喂龙头的方法获得弓箭。之后前往双倍射速那里，左侧通道上方的墙上会有紫色虚无弓标记（图）。对着墙射箭便会落下元素部件。



第二步

前往三枪饮料那里，圆形房间场地中央会有紫色方块。玩家需要用近战让丧尸正好死在这个方块上，这样地面的地板便会打开，对着缺口按□/X键即可召唤出“壶魔”。

第三步

接下来玩家要找到隐藏在地图上的六个骷髅。分别位于：

1. 三枪饮料旁，拐角石头处；
2. 双倍射速饮料墙角破碎墙上；
3. 萨曼莎房间内的箱子里；
4. 上部庭院从一侧上楼，骷髅在窗户上；
5. 金字塔区域传送屋子一侧，在洗手台子里面；
6. 火箭发射台场景，在一侧车子的拉货箱上；

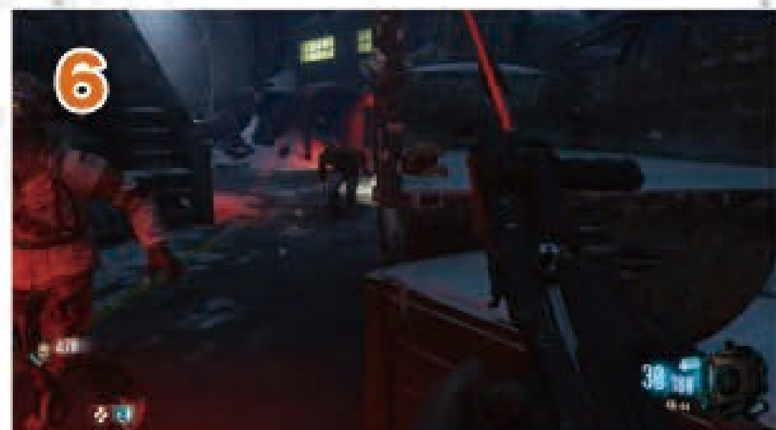












第四步

找齐后开始下一步。回到壶魔的所在处，这里会出现玩家之前找到的6个骷髅。玩家要用爬行的丧尸喂这6个骷髅，也就是说最少要6只爬行丧尸才能献祭完成。

达成条件以后魔壶会说出它的名字。注意笔者最初玩PS4版时魔壶BUG是最容易遇到的，曾碰到过6个骷髅喂完爬行丧尸后壶不说话，没法开始下一步。

第五步

喂完爬行丧尸后壶会说出它的名字，玩家一定要注意听，一共6个单词，它会随机说出三种。6个单词分别是：

Heart（心形图案）
Stag（雄鹿图案）
Griffin（狮子图案）
Horn（号角图案）
Crown（皇冠图案）
Door（门图案）

这个比较考验玩家的听力，不过一共才三个单词，应该问题不大。

记住魔壶说出的三个单词后，在有多个骑士盔甲的房间，这里有6个盔甲，注意观察骑士脚下的图案，这些图案分别对应上文提到的6个单词。在玩家调查会出现特定的紫色符号。玩家要按照魔壶提示的名字顺序以及骑士盔甲下方的图案找到是哪三个紫色图案。比如魔壶说Griffin、Horn、Crown就调查盔甲下方的狮子、号角以及皇冠图案来得知是哪三个紫色符号。

之后在地图中杀丧尸会随机出现这些紫色图案，这一步玩家可以集齐全部6个符号，不过只要集齐名字里提到的三个就行了。

获得了相对应的图案，魔壶地上图案便会发亮。按照魔壶提示的名字顺序用弓射地上相对应的图案，成功后它会说“This is my name”，这样即可拿到元素。

注意这一步如果忘了魔壶说的名字可以用弓箭射壶让它重说。PS4版在这里同样可能出现BUG，一是有可能射壶不会再说名字，二是射完地上三个图案后什么也不发生，还有就是打不出相对应的紫色图案。遇到这种情况只能重来。后出的Xbox One版暂时还没遇到BUG，希望两个版本都已经修正了。

第六步

完成后同样是放在金字塔对应的石碑上为箭升级，杀丧尸充能完毕后将弓放上去完成最后的升级。

火弓升级方法

第一步

火弓难度相对最高，如果不熟悉的情况下还要投入不少钱去做。首先按照上文喂龙头的方法获得弓箭。之后前往上部庭院的钟楼上面，用箭射钟后面的墙，



这里会落下火元素第一部件。

第二步

到传送点按下传送机到火箭发射点，玩家要在这里等待火箭发射，在倒计时开始后先躲在有传送机的点等着门开，之后一定要在第一时间冲出去，对着上方发红光的石碑射箭。注意玩家要跑到面对石碑正面的点，并对着石碑上方的红点射。这个步骤对时间要求很严格，门一开口就马上冲过去正面射。时间有限，一发不行就再射一发，时间一过就只能再等火箭发射了。成功后石碑会发射一道红光。

第三步

下一步极度考验玩家的射箭技巧。游戏中一共四个跳台点，玩家需要先启动落点（Wundersphere）后弹跳机器才能使用，四个弹跳落点圆盘分别位于：

1. 出生点地上；
2. 下部庭院二楼；
3. 上部庭院城堡处；
4. 火箭发射点地上；

四个弹跳台则分别位于：

1号发射点：下部庭院二楼房间内；

2号发射点：上部庭院内侧；

3号发射点：“死亡射线”机器旁边的城墙上；

4号发射点：火箭发射点；

玩家需要利用弹跳台飞到空中用箭射三个圆法印（如果上一步成功，玩家飞在空中时法印会变红）。其中这三个点要利用第1、

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

2、4号发射点飞在空中射中目标。

空中射点要多练习，沉着、冷静。小秘诀是在飞前先调整好视角并给弓蓄好力，剩下的就是把握好时机。

第1个点利用1号弹跳台发射可以射到，目标就在落点旁边，玩家往右抬高一点准星，这样在即将落地的瞬间发射基本能中。

第2个点位于死亡射线陷阱附近，利用2号发射点来打，飞的时候瞄中间一点，飞一半左右发射，目标位置居中。

第3个点最难，目标位于双倍射速附近的区域，玩家要利用4号发射台火箭那里的弹跳台来打，这个建议弹跳前稍微往右边瞄一点，飞的过程中往左偏移视角发射。这个点由于去火箭台那里还要花费500点分数，来回就是1000分，每次打点花费比较贵。经过试验，此点用2号、3号发射点也能打到这个点，只是难度很高，4号跳台相对是最简单的。

其他点每次花费500分，如果不熟反复尝试可是相当费钱。好在队友也能用弹跳器带着要打点的玩家飞。每次成功射中目标点燃后会有特殊音效，同时地上的法印成燃烧状态。

第四步

玩家站在燃烧的法印上杀丧尸会给法印充能，三个点全部充满后会在上空形成一个大火球，前往钟楼上按下钟楼后面的齿轮，这样会有一个符号提示。

提示的符号随机，不过基本就是《魔影》地图里那几个。这几个符号分别对应地图中多个壁炉，仔细观察地图中几个壁炉里可以看到符号标记。玩家要做的是利用火球所在的点，一步一次将箭射往对应钟楼图案一样的壁炉里。玩家站在火球所在的圈里每射一箭就会生成一个小岩浆，玩家需要站在岩浆上射下一个点。这个过程玩家射箭次数不能超过4次，否则算失败。射箭者必须合理利用场地以及弓箭的距离与高度，尽量往远射向要到达的点，减少射箭的次数。

壁炉分别位于：

1. 中央控制室；
2. 萨曼莎屋子里；
3. 下方庭院有自动饮料机的屋子里。

完成后壁炉里就会出现玩家要的元素。

拿到元素后原本的火球就会落下，对着它按下□/X键后即可完成。

第五步

最后就是充能部分了，放在石碑上杀够丧尸即可完成。

彩蛋主要步骤

前期准备

其实玩家在将四属性弓其中一把升级后就可以开始彩蛋步骤了，四玩家同时进行弓箭属性升级的时候为了节省效率，可以让做好弓的玩家先开始后面的步骤。如果是四名玩家，彩蛋后期要求所有属性弓做好，所以按照上文攻略部分将四把弓箭升级的步骤少不了，不过考虑到火弓可能花钱过多，可以到后期再完成。另外一个需要事先就拿到的道具是DG-4，基本上做弓的过程中就能将其做出来了。这个彩蛋单打也能解，不过要将从传送点上拿到的花盆放回过去，单打的话只要做一把弓就好了，建议优先做雷弓。

前期做弓箭步骤建议开右侧门，3轮内先喂饱下方院子的龙。这里还有盾牌的配件别忘了。一路开电闸房前往控制室喂饱第二头龙并拿到盾牌配件，在金字塔喂第三头龙并拿最后的盾牌配件。拿到弓并组好盾牌后即可开始对弓箭升级，途中把DG4的配件都拿到。火弓制作难度最大，花钱最多，可以慢慢做，其他做好弓箭的玩家就可以开始彩蛋步骤了。

第一步 传送回过去

首先已经做好弓箭的玩家将其放回金字塔上相对应的点。然后回骑士尸体处拿最初的普通弓。前往传送机那里，用普通弓箭射传送机上的几个小球，全部射完后会听到《恶魔之影》地图中马戈瓦的声音，表示机关启动成功。

在开启机关后玩家需要在时间内从地图中找到随机出现的闪光点，用升级后的属性弓射这些点。每射完一次后闪光点会消失，等一会儿会有玛格瓦音效，说明第二个发光点已经开启，玩家需要继续寻找。

可能出现闪光的8个地点分别位于：

1. 出生点楼上快救药水旁桌子上的电话；
2. 双倍射速饮料处，左边的屋子有一辆车，车轮就是闪光点；
3. 第一个龙头庭院上台阶后的一个房间内（这里有弹跳板），在柜子上方的收音机处；
4. 萨曼莎家住宿区域，里面的一个地球仪处；
5. 上方院子，从一侧上楼后可以看到一个钟表；
6. 控制室内鹿头上的表；
7. 控制室内一楼的收音机；
8. 电闸房里柱子背后的电话处；

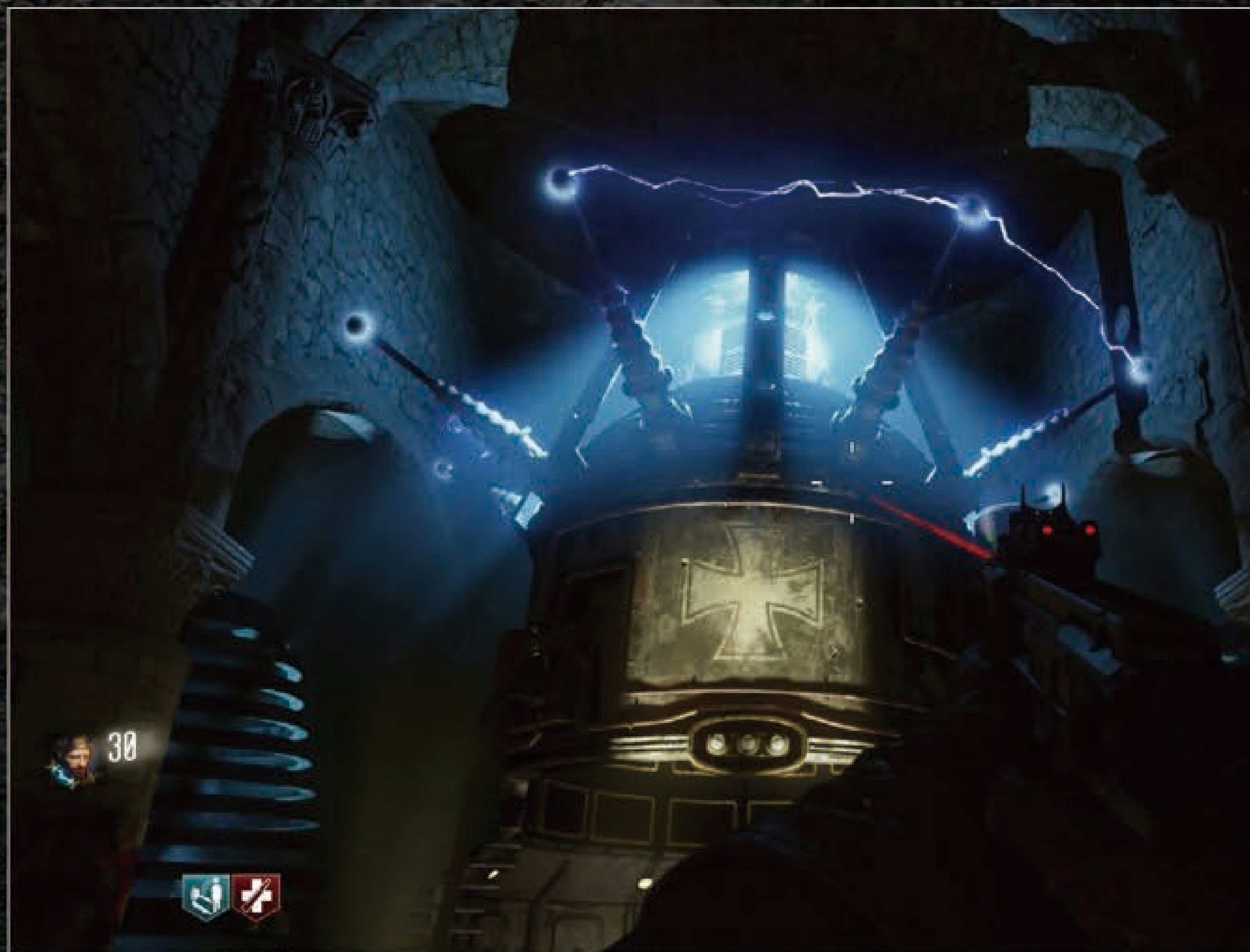
由于正确的点会闪光，所以不算特别难找。已经出现过的点不会继续出现，寻找点的过程有时间限制，玩家需要动作快点，多人游戏时建议每人负责一个区域的几个点，对所有点和地图熟悉的话单人也可以全部完成。顺序为先看控制室两个点→上方庭院看表→从死亡射线到电闸房→到萨曼莎房间看地球仪→到下方影院小房间看收音机→从一侧开门下去到双倍射速那里看车轮→出生点看快速救人旁的电话→回到控制室。时间内如果没有完成则会听到失败的音效，玩家需要在下回合重新开始。每轮会从回合一开始就计时，所以不要等到每轮最后再去找。可以一名玩家拖住大量丧尸其余的去找，过程中用弓箭解围压力不大。将几个点射过后会有特殊音效。这个过程还有一点需要注意的是不能在发光点周围使用爆炸性武器，否则直接失败。

此时前往传送点会发现传送点变成了紫色，再使用传送机会被传送到过去。并看到一段博士的隐藏剧情。此次传送回过去不但只是看剧情，需要在时间内做三件事：

1. 找到大型圆柱容器（蓝色大罐子，一般放在地上的）；
2. 一个小电池（断着的两节小部件，一般会在桌子上）；
3. 查看博士最后关上门后门上的密码并记住；

两个道具调查后会消失，说明拿到了，小电池不太好找，一般会出现在放着矢的桌子上。密码一共分为火箭、方块、雷电、圆圈四种，会随机出现三个。前两样道具位置随机玩家如果看不到可以绕着场地不停按□/X键。

三件事情全部做完后会被传送至火箭发射点，这时会强制刷出一只"大老爹"，切记不要杀得太急导致过波，一定要在这轮留丧尸，如果不小心进入下一波，就要再次回到过去看一遍新密码才行。



第二步 打开密码柜

之后前往“死亡射线”机关处，在死亡射线机关旁边可以将之前拿到的电池放进去，这样按下死亡射线机关另一侧仪表可以将其由destroy变成protect，接着打开死亡射线机关一次，如此一来该区域另外一侧随机饮料机处的5屏幕电脑便可启动。将之前传送回过去博士门上的密码输入。成功后回传送点房间，之前博士锁上的密码柜便会打开，玩家要在这里面拿到一个配件。

第三步 召唤邓普西

取得配件后前往“死亡射线”机关处，将死亡射线装置仪表由protect变成destroy，之后把配件按在这边两个雷球下面的装置缺口处。

此时会进入无限狗出现的特殊情况，玩家需要再次对着之前的5屏幕电脑按□/X键玩一个小游戏。这次仍然是火箭、方块、雷电、圆圈四个符号，但是显示的位置随机。玩家需要记住它们出现的顺序，之后符号消失，大屏幕上会显示玩家需要按的符号，玩家根据之前的记忆来按下对应的符号即可。完成后之前安装配件装置上方的圆球便会闪烁。如果没闪看看是不是没装配件，或者是不是没调死亡射线上的仪表盘。

在火箭发射点上方也有相同的小游戏。玩家在解谜过程中可能会被不停出现的狗干扰，多人游戏时可以有一名玩家负责掩护。两个点小游戏全部成功完成后两个点会同时闪烁，同时死亡射线机关后面的点会变绿，按下绿色按钮后可以看到非常炫的一幕。原本世界中装有邓普西的容器从天而降，撞到时钟上落下。



第四步 复活幽灵

前往上层庭院可以看到邓普西的容器还是带电状态。中间雪地里蹲下可以找到月球地图中用到的紫金花容器MPD（香格里拉地图最后找到的那个）。

拿到容器后还得用之前的方法将传送机的点变成紫色，利用传送回一趟过去，这次不会有博士的动画出现，不过在角落保险箱处可以找到一个石板，要开保险箱玩家需要先按下有矢的桌子上的开关。

拿到石板后前往骑士尸体的地方将MPD装在上面，这样之前《魔影》地图中的鬼魂便会出现。接下来玩家跟着鬼魂前往四个点吸魂，持弓者需要站在圈里利用特定的属性弓杀丧尸才能充能，玩家站在圈里画面周围会有对应的颜色，白色为狼弓、蓝色为雷弓、紫色为虚无、红色为火弓。在双倍射速点战斗时会发现墙上没有花图案的石板无法吸魂，玩家需要用之前第二次回到过去拿到的板子放在上面。吸魂过程会有无限狗出现，尽量所有玩家都站在圈子里，一人主攻其他人辅助，雷弓最简单，一发蓄力下去基本就可以等下一个点了。如果觉得不保险就一人拖住丧尸，其他人慢慢打。

全部点吸魂完成后灵魂会变成红色实体状态。跟着他回到金字塔处便会召唤出月球的大金字塔。还记得当年类似的战斗吗？将之前从过去拿到的大罐子放在其中一个缺口上。

第五步 BOSS战

完成后所有人拿着充满的DG-4前往金字塔房间，DG-4没满可以杀丧尸充能。由于接下来要打一个类似最终BOSS的战斗，在下一步前建议玩家做好充足准备，升级、饮料、泡泡糖全部拿最好的，有一次获得全部饮料的泡泡糖最好，还有什么“全员复活”、“子弹全满”就别吝啬了。饮料建议喝厚血、快救、双倍射速、快跑四种。

拿出DG-4后R2+L2/RT+LT一起放在之前踩出无重力状态的四个小方格点上，进入最终战斗。

BOSS战分四个阶段，每完成一个阶段都会有子弹全满奖励。首先第一阶段会有骷髅出现攻击玩家，骷髅实际上与丧尸区别不大，玩家有四把弓打起来没什么压力。之后BOSS会出现，起初它只会用飞道具紫色的鬼魂飞向玩家，可以从空中击破或者利用跑动躲开。一阵后BOSS就会开始蓄电，它会发出全范围的闪电将玩家一击毙命。看到BOSS手在蓄电（地上有紫光）就马上一名玩家拿出DG-4后R2+L2（RT+LT）放在BOSS身下。





DG-4会对BOSS造成强力伤害并暴露其弱点，之后所有玩家对着BOSS胸口的弱点猛攻，这里可以不要蓄力，连续射箭即可。

将其第一形态击破之后BOSS暂时消失，完成后记得将DG-4收回充能。下一回合会有大老爹出现，有雷弓的可以一发将其定身，其他玩家合力速杀。后期会有多个大老爹出现，玩家应当优先躲避其火焰，如果有快跑饮料会轻松许多。数只大老爹出现场面很混乱，需要玩家灵活利用四把属性弓，关键时刻别忘了吃泡泡糖。

击破大老爹后BOSS会再次出现，玩家需要继续反复之前步骤，四名队友要及时沟通谁放DG-4。如果在BOSS即将放电前没有DG-4能量不满也不用怕，躲在柱子后面可以避过BOSS的全员必杀攻击。

最后一回合会有大老爹与BOSS同时出现，还有多只狗，场面会比较混乱，优先清除大老爹，看到BOSS蓄电马上用DG-4，胜利就在眼前。每个回合结束都会有子弹补充，玩家不必过于吝啬弓的使用。



第六步 摧毁月球

打赢这场硬仗后，金字塔上的球便会出现，等一段时间后拿着球放在城堡上5个屏幕的机器上便可看到壮观的一幕。月球被炸毁。同时玩家需要和这个时空的邓普西说再见了。就此彩蛋全部完成，玩家获得全部饮料并解锁成就/奖杯。



奖杯/成就获得方法

我兄弟的守护者 75点/

解锁条件 完成彩蛋最终步骤后获得

Der Meisterbogenschuetze 40点/

解锁条件 在Der Eisendrache地图中升级所有的弓箭。



全面歼敌 20点/

解锁条件 在Der Eisendrache地图中使用加特林奖励杀死所有种类的丧尸。

获得方法 这是一个相对比较麻烦的奖杯/成就，不过有方法帮助玩家很容易解开。玩家需要使用的加特林为奖励道具，而丧尸种类则包括普通丧尸、大老爹（Panzersoldat），以及带电带火两种特殊的丧尸。后两个种类在火箭发射后出现的丧尸从传送点那里随机刷出来。这两种丧尸还有一种出现方法是被Panzersoldat的电击以及火焰烧过。利用这一点，玩家只要在Panzersoldat出现的第12轮，在金字塔地下绕丧尸，等Panzersoldat将一些丧尸变成玩家需要的带电带火状态，这样普通、大老爹、带电、带火四种种类都齐了。金字塔地下升级点（狼弓空中射平台拿道具洞口左边）附近墙上有一个方块，失重状态下踩这个方块即可在金字塔房间必出一个加特林奖励，之后用它把此时场景中所有种类丧尸杀掉即可。如果玩家获得了直接使用加特林的泡泡糖就更简单了。

举起弓 20点/

解锁条件 在Der Eisendrache中升级一把弓箭。

大就要更大 20点/

解锁条件 在Der Eisendrache中，用DG-4困住并杀死一只Panzersoldat。

获得方法 大老爹在第12轮出现，每次会有警报。由于需要大老爹身上的部件，有DG4的情况一半都是第二次与其战斗了。玩家只要将DG4放在地上放电，等Panzersoldat接触后浮在空中，集中火力攻击面部即可。

丢我登月去 5点/

解锁条件 在Der Eisendrache中，每种弹跳装置使用两次。

死从天降 5点/

解锁条件 在Der Eisendrache中，使用弹射装置在空中杀死一个丧尸。



猛击时刻 15点/

解锁条件 在Der Eisendrache中，救活两个受到DG4保护的玩家。

获得方法 看到两名玩家在同一处倒地，将DG-4放在两人附近然后救活他们即可。

当下自立 5点/

解锁条件 在Der Eisendrache中，在墙上买一把BRM。

获得方法 金字塔区域踩成无重力状态后，将墙上小方格全部踩下后即可在墙上花费1800分购买。

电费付不完！ 5点/

解锁条件 在Der Eisendrache中电死121只丧尸。

获得方法 不用刻意解，有了雷弓以后很快就能完成目标。



特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

次世代 专辑VOL.6 NEXT GEN SPECIAL

-成就奖杯堂-

月球6180

四分之三归程 扩展版

翻转方块

杀手GO 决定版

武装兄弟连

-DLC补完计划-

COD

黑色行动III

-特别策划-

守林人

一个献给孤独者的游戏

疯狂的暴雪艺术家

电子游戏音乐背后的故事

无人深空

探秘宇宙沙盒



更多游戏书刊请访问

www.ucg.cn

光盘定价：38.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售